
¡¡GRATIS UN LIBRO DE 64 PAGINAS CON LOS MEJORES TRUCOS Y PISTAS!!
SUPER JUEGOS
Nº 67 ● NOVIEMBRE 1997 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
TOURING CAR championship
EMOCION SOBRE RUEDAS
Electronic Arts y Codemasters protagonizan el duelo sobre asfalto más apasionante del año.
NOVEDADES
BOMBERMAN 64
EXTREME-G
MEDIEVIL
BLOODY ROAR
REGALAMOS...
10 PLAYSTATION
40 F. FANTASY VII
40 MEMORY CARD
20 TEST DRIVE 4
20 F1'97
y mucho más...
50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS
SUPER LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS
TEST DRIVE 4
00067
8 420565 037006

Cambia de
& escalando
& corriendo
& nadando
& rodando
& volando

¡CROC SE MUEVE!

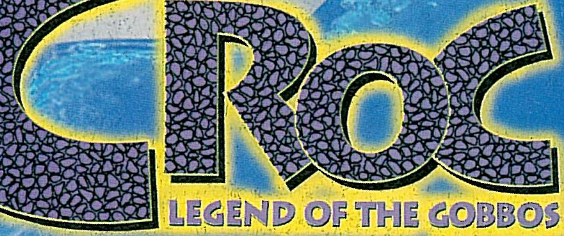
Croc se las sabe todas, es experto en 14 estilos que le convierten en el lagarto más vivo, incluso para saltar fuera de tu PlayStation. Condúcele tú a traves de un mundo maravillosamente recreado en 3D, en una disparatada y frenética aventura contra el malvado Baron Dante y sus mucho más diablescos ayudantes, !los Dantinis!

SEGA SATURN
WINDOWS 95
PlayStation

isla saltando







SUMARIO 67

NOVIEMBRE 1997

EN PORTADA

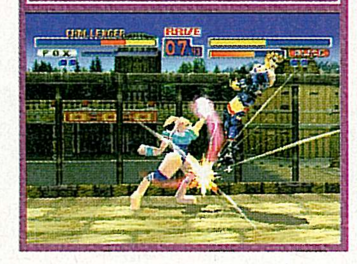


Es el género rey. Los simuladores de conducción son, sin lugar a dudas, los grandes beneficiados del paso de 16 a 32 bits, tanto por número de juegos disponibles como por la calidad de todos ellos. De hecho, no hay mes que no aparezca uno nuevo y que deje a lo ya conocido atrás. Ese es el principal objetivo del binomio que ocupa nuestra portada, TOURING CAR CHAMPIONSHIP, de Codemasters y TEST DRIVE 4, de Accolade que, si su evolución es la lógica, pueden convertirse en los alumnos más aventajados de esta disciplina. La diferencia entre videojuego y realidad es cada vez más corta.



REPORTAJE VIRGIN

El sangriento y poligonal *beat´em-up* BLOODY ROAR, antes conocido como BEAST, y el genial y terrorífico RESIDENT EVIL 2 son las dos nuevas estrellas que la compañía británica nos ofrece en estas interesantes páginas.





TOURING CAR CHAMPIONSHIP

Codemasters nos invitó al circuito londinense de **Brands Hatch** donde **Mayerick**, además del ridículo más espantoso (no tiene ni carnet de conducir triciclos), nos trajo toda la información del último simulador de conducción.

SUPER NUEVO







GRUPO Z ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Director General: **Dalmau Codina**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director en funciones: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano,**
Raúl Montón, Lázaro Fernández
y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Maquetación: **Belén Díez-España**
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos:
Damián García Puig
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**

Edita: *EDICIONES REUNIDAS S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Producción: **Javier Serrano** (director),
Angel Aranda (jefe)
Administración: **Félix Trujillo**
Tesorería: **Ignacio García**
Marketing: **Marisa Casas**
Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Alicia del Pozuelo**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12,
28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 35 63
Cataluña y Baleares
Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: (93) 484 66 00 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D.
46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón 2, 2º.
41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 36 18

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Estados Unidos: Publicitas/Globe Media. New York.
Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Países Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad.
Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA
C/ Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92

PRESS STaRT





◄ Instantánea de los primeros ensayos del finado «Coro Juvenil de Nuestra Señora de los Cierres» formado por las acrisoladas voces de los miembros SUPER JUEGOS. Ante la negativa de varios redactores de seguir el afilado camino de los Niños Cantores de Viena, la pantilla ha optado por la danza, en todas sus vertientes y ritmos. De momento, no tenemos zapatillas de ballet pero ya hemos logrado un fantástico olor a pies.



◄ The Punisher debería vigilar su peso. Al montar en esta recreativa de motos de agua, ésta se convirtió en una de motos submarinas.
▼ Como en años anteriores, la feria fue un verdadero éxito en el número de visitantes.



▲ Una de las grandes atracciones de la feria fue esta recreativa hípica en la que los jugadores se partían los riñones simulando galopar. Lástima que el caballo de The Punisher se quedara sin aliento en el mismo cajón de salida.

El FER nos abrió sus puertas

Como cada año el FER, la **Feria Española del Recreativo**, reunió en **Madrid** a las compañías y máquinas más relevantes y novedosas del sector en el **Parque Ferial Juan Carlos I**. Entre las máquinas más solicitadas se encontraban la espectacular JURASSIC PARK: THE LOST WORLD de **Sega**, SOLAR ASSAULT de **Konami** (un nuevo episodio de la saga GRADIUS, ahora en un entorno tridimensional) y cómo no, la tronchante FINAL FURLONG de **Namco**, que podéis ver en la imagen de arriba. Por último destacar que muchos asistentes confundieron a **The Punisher** con publicidad de la nueva *Coin-Op* de Mister Potato. Casi aciertan.



▼ Instantánea del coche buscado por la policía británica desde aquel día. Curiosamente ahora Mayerick llega al trabajo a su hora y muy despeinado.

▲ Invitado gentilmente por Codemasters a la presentación de TOURING CAR, J. C. Mayerick viajó al Reino Unido y demostró su torpeza sin complejos.

BETAS DE REVISTA

EDITORIAL

En esta ocasión no pretendo criticar (aunque sea muy criticable) ni poner en evidencia (aunque sea totalmente denunciable). El hecho es que últimamente se percibe en la prensa del sector cómo algunas cabeceras se dedican a puntuar betas, juegos en fase de elaboración que se han entregado a las revistas sólo para tener conocimiento de sus principales características. Algunos, no sabemos si por querer puntuar antes que nadie, como castigo a alguna compañía o distribuidora, o por ignorancia supina, han sido capaces de evaluar juegos que apenas alcanzaban un 70% de su finalización. Aunque los que lo hacen igual piensan que penalizan al juego o a la compañía, a quien desinforman y engañan es a sus lectores, que descartan de su lista de compras a un título que, quién sabe, quizá hubiera satisfecho todas sus ansias de entretenimiento. Puntuar betas es, en definitiva, algo poco ético e injusto para todos.

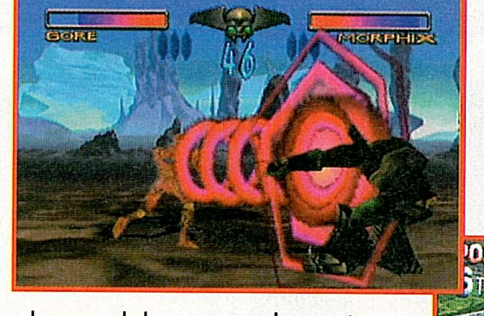


EN SUPER JUEGOS SIEMPRE QUE VEAS UN JUEGO PUNTUADO TIENES LA SEGURIDAD QUE HEMOS ANALIZADO LA MISMA VERSIÓN QUE SE VA A PONER A LA VENTA. ENTRE UNA BETA Y EL JUEGO ACABADO PUEDE HABER HASTA 20 PUNTOS DE DIFERENCIA.

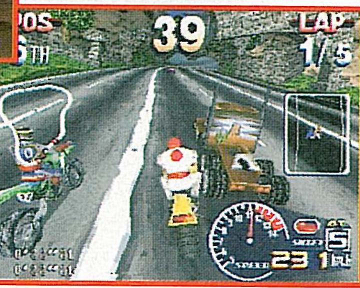
EL MISTER

NOTICIAS

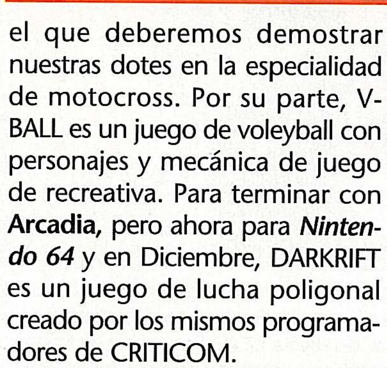
ARCADIA APUESTA POR LA VELOCIDAD Y LA DIVERSION







La compañía distribuidora de *software* **Arcadia** acaba de presentarnos los que serán sus próximos lanzamientos en breve. En Noviembre, y para la consola ***PlayStation***, saldrán los juegos EXPLOSIVE RACING, VMX RACING y V-BALL. EXPLOSIVE RACING, por decirlo de alguna manera, es la segunda parte de aquel divertidísimo juego de coches con maneras de recreativa BURNING ROAD. En cuanto a VMX RACING, se trata de un espectacular programa de motos en el que deberemos demostrar nuestras dotes en la especialidad de motocross. Por su parte, V-BALL es un juego de voleyball con personajes y mecánica de juego de recreativa. Para terminar con **Arcadia**, pero ahora para ***Nintendo 64*** y en Diciembre, DARKRIFT es un juego de lucha poligonal creado por los mismos programadores de CRITICOM.



COMPAÑIAS

MONOPOLY Y FROGGER LLEGAN CON E. ARTS

MONOPOLY, el juego de tablero más popular de toda la historia moderna llegará a ***PlayStation*** de la mano de **Electronic Arts** en una versión que refleja a la perfección todos los detalles del juego. Programado por **Hasbro**, añade a lo conocido por todos cinemas y divertidas secuencias animadas de las fichas y situaciones del juego. En cuanto a FROGGER, se trata de una versión modernizada del clásico de recreativas del mismo nombre, en el que debíamos ayudar a una rana a cruzar una carretera o un río lleno de peligros.



OCIO

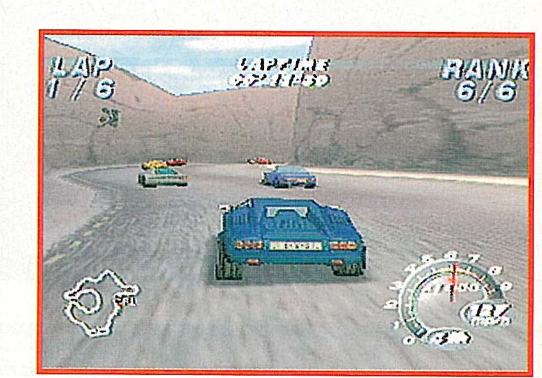
APSYGNOSIS LE VAN LAS COSAS DE MIEDO

Es cierto, a la compañía británica Psygnosis le marchan muy bien las cosas y el miedo, con juegos tan tenebrosos como ELRIC, será protagonista de uno de sus próximos lanzamientos. Uno de los detalles que confirman los buenos tiempos son las cifras de ventas alcanzadas por la primera parte de F-1, nada menos que un millón de unidades en Europa y casi dos en el resto del mundo. En cuanto al juego ELRIC, se trata de una aventura de dimensiones mastodónticas ambientada en el Medievo y con seres de todos los pelajes como rivales.

COMPAÑIAS

SPACO SE HACE CON LA DISTRIBUCION DE LAMBORGHINI 64

La compañía distribuidora **Spaco** se ha hecho con los derechos de distribución de dos de los juegos de coches más interesantes de ***Nintendo 64***. El primero de ellos es LAMBORGHINI 64, la versión más potente y espectacular del clásico de conducción que tantas horas nos mantuvo pegados a la pantalla en ***SNES***. De aquella versión a ésta para ***Nintendo 64*** hay un mundo de diferencias en el apartado gráfico, pero sigue conservando toda la jugabilidad y el encanto que le encumbraron en 16 *bits*. El segundo título que distribuirá **Spaco** es TOP GEAR RALLY, el juego de coches que, según la opinión de los afortunados conocedores de la versión japonesa, puede convertirse en el mejor de su género en ***Nintendo 64***.

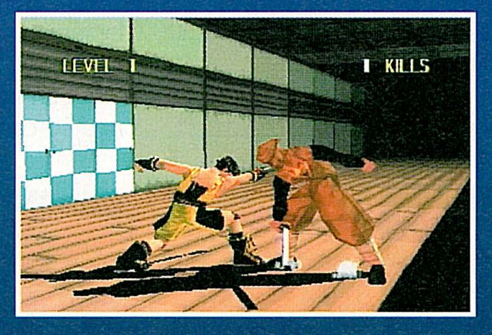


SONY NOS PREPARA UNAS NAVIDADES REALMENTE CALENTITAS

Cada vez falta menos para la gran cita navideña, y las compañías más importantes están ya ultimando sus planes de lanzamientos para que nada quede al azar. A la larga lista de títulos que **Sony España** sacará al mercado, y de la que ya os hablamos en número anteriores, hay que añadir otros tres interesantísimos juegos para *PlayStation*. El primero es BUSHIDO BLADE, la conversión europea del *beat´em-up* de **Squaresoft** que combinaba la acción y la espectacularidad de los buenos juegos de lucha con algunos elementos de aventura y escenarios de dimensiones enormes en los que podíamos movernos libremente. Otro título de interés es el juego de tanques STEEL REIGN, un programa con una mecánica de juego casi de arcade y una calidad gráfica a la altura de los mejores del género. Por último ARMORED CORE, un *shoot´em-up* al estilo KARZY IVAN protagonizado por robots con una jugabilidad extraordinaria y un planteamiento la mar de original.







En sus próximos lanzamientos Sony ha optado por la acción total. Cualquiera de estos tres grandes títulos son un verdadero ejemplo de ello. Las mandíbulas no serán lo único que se mueva a todo tren estas navidades.



COMPAÑÍAS

NEW SOFTWARE CENTER TIRA LA CASA POR LA VENTANA

New Software Center, la compañía distribuidora con la *Product Manager* más dicharachera, acaba de sorprendernos con otra avalancha de títulos para *PlayStation*. Por empezar por algún lado, traerán en breve la versión para esta consola de DUKE NUKEN 3D, el clásico *shoot´em-up* que tanto éxito alcanzó en su día en **PC**. Otro viejo conocido es RAMPAGE, una conversión perfecta de la segunda entrega para recreativa de este divertidísimo programa de **Midway**. MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES es una fascinante aventura con un desarrollo al estilo PRINCE OF PERSIA pero con toda la acción y los golpes del clásico de lucha de **Midway**. Por último MAXIMUM FORCE, un juego de disparo al estilo AREA 51 pero en un fantástico *Full Motion Video*.







Al ritmo de lanzamientos que lleva New Software Center, es posible que esta primavera que viene presenten las novedades del verano del 2007. Bromas aparte, su enorme oferta toca todos los géneros, casi todos los sistemas y posee calidad y carisma a raudales.

NOTICIAS

GRUPO ZETA

MINNIE DISNEY, LA REVISTA PARA LAS NIÑAS DE HOY

MINNIE DISNEY saldrá a la venta el próximo mes de Noviembre y se trata de la primera publicación mensual dirigida a niñas de edades comprendidas entre los 5 y 9 años. Esta nueva publicación nace con la intención de convertirse en un instrumento verdaderamente útil para enriquecer el tiempo de ocio de las jóvenes lectoras. Su vocación es, por tanto, la de entretener, estimular la participación e informar siempre desde una óptica muy atractiva.

La recreación del mundo **Disney** será una constante en **MINNIE DISNEY**, además de la propuesta de múltiples actividades pensadas expresamente para ellas. Los contenidos de la revista serán presentados buscando el gusto de las niñas actuales, con gran colorido e imaginación que la alejen de los estereotipos tradicionalmente asociados al público femenino en general.

Ell número 1 de **MINNIE DISNEY** está dedicado a las princesas **Disney** -Cenicienta, Blancanieves, Yasmín, la Sirenita..- y contará además con manualidades para hacerse sus propias «joyas» de princesa, con un reportaje sobre cómo lavarse los dientes, la moda del momento, juguetes, cómo fabricarse un album de hojas secas y las secciones habituales de inglés, cocina, mascotas, libros y pasatiempos. También hay sitio para el cómic con 32 páginas protagonizadas por los personajes de **Disney**.

Su precio de venta será de 295 y siempre ofrecerá un regalo a sus lectoras. En este número, del que saldrán 150.000 unidades, se trata de un simpático y utilísimo monedero con la imagen de Minnie.

Una de las secciones fijas de MINNIE DISNEY son sus geniales pasatiempos. Con ellos podréis a prueba vuestra imaginación e inteligencia.







Como podéis ver, la presentación de los reportajes busca siempre el diseño más atractivo y actual para atraer desde la primera página.

GRUPO ZETA LANZA EL NUEVO MENSUAL «CREAR Y BORDAR»

Crear y bordar

CREAR Y BORDAR es el nombre de la nueva revista especializada que **Editorial Formentera** S. A., de **Grupo Zeta**, ofrece a partir de Septiembre con un nuevo enfoque más juvenil y más práctico, sobre todo en lo relacionado con las labores de bordado. Cuenta con dos partes bien diferenciadas: la primera, dedica 60 páginas a todo color a explicar detalladamente cómo ejecutar distintos tipos de puntos de bordado y manualidades y, la segunda, de 100 páginas, recoge prácticos planos para realizar labores. Dirigida por **Purificación Castillo**, cuenta con una tirada de 200.000 ejemplares y su precio será de 395 pesetas. Desde aquí les deseamos el mejor de los éxitos.

"Los blancos no saben rapear"

"¿quién quiere apostar?"

PaRappa The Rapper

Aprende todos los secretos del rap





Todo el PODER en tus MANOS

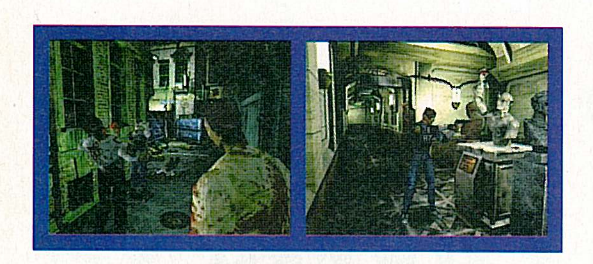
Exclusivo para PlayStation

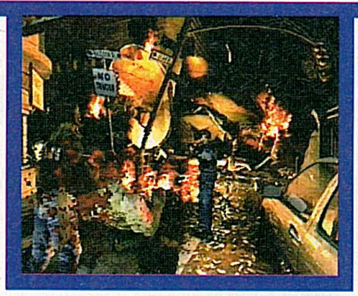
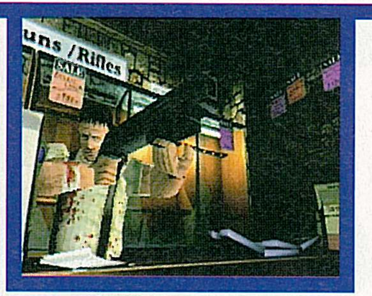
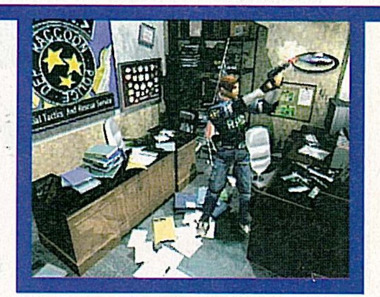


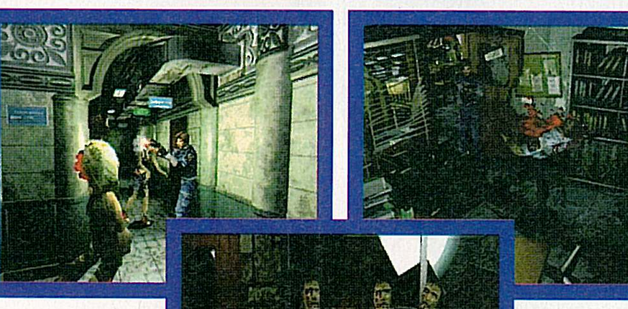
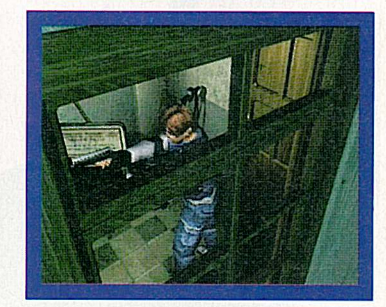
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

VIRGIN: TERROR Y

Cada vez queda menos para que por fin disfrutemos de la secuela más esperada de los últimos tiempos. RESIDENT EVIL 2 llegará acom-



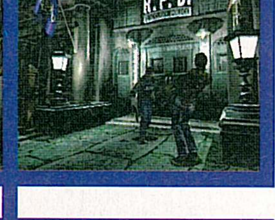
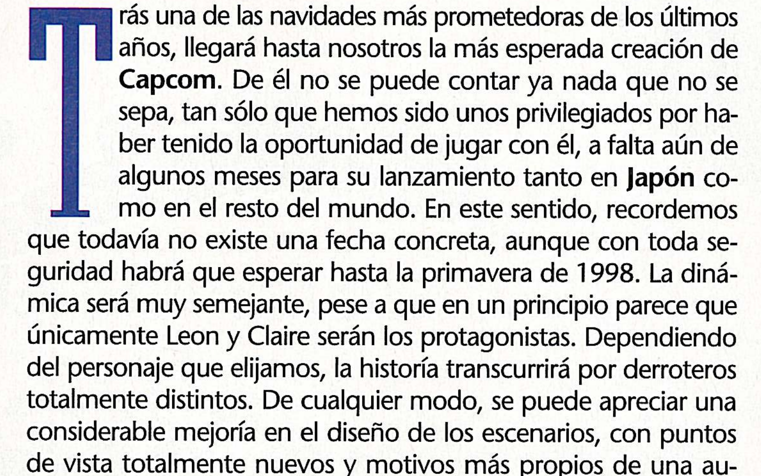



Apagad la luz, poned a tope el volumen de la cadena y dejaos llevar por una de las mejores y más logradas ambientaciones.

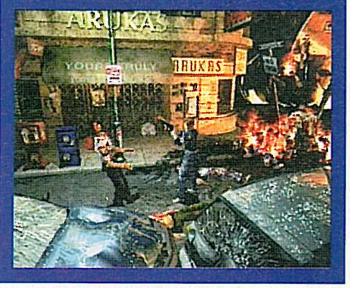


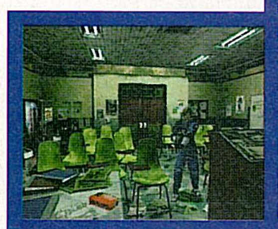
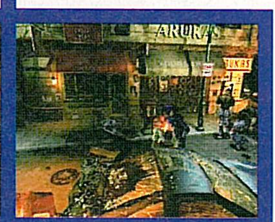
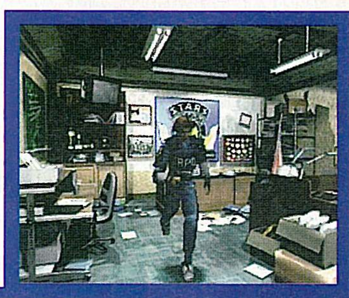
El primero de los sustos que RESIDENT EVIL 2 nos tiene reservados será de aquellos de los que cuesta tiempo reponerse.



Trás una de las navidades más prometedoras de los últimos años, llegará hasta nosotros la más esperada creación de **Capcom**. De él no se puede contar ya nada que no se sepa, tan sólo que hemos sido unos privilegiados por haber tenido la oportunidad de jugar con él, a falta aún de algunos meses para su lanzamiento tanto en **Japón** como en el resto del mundo. En este sentido, recordemos que todavía no existe una fecha concreta, aunque con toda seguridad habrá que esperar hasta la primavera de 1998. La dinámica será muy semejante, pese a que en un principio parece que únicamente Leon y Claire serán los protagonistas. Dependiendo del personaje que elijamos, la historía transcurrirá por derroteros totalmente distintos. De cualquier modo, se puede apreciar una considerable mejoría en el diseño de los escenarios, con puntos de vista totalmente nuevos y motivos más propios de una auténtica obra de arte. Una pasada que pronto disfrutaremos.



RESIDENT EVIL 2

VIRGIN GUARDA PARA PRINCIPIOS DE AÑO DOS DE LOS LANZAMIENTOS PARA PSX MAS ESPERADOS.

SANGRIA EN EL 98

pañado por la primera producción de Hudson Soft para *PlayStation*, un magistral *beat'em-up* bautizado con un expresivo BLOODY ROAR.

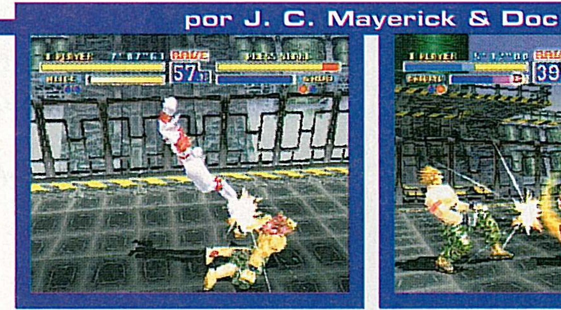
por J. C. Mayerick & Doc

















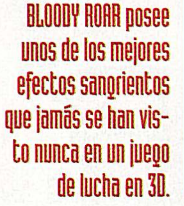












BLOODY ROAR posee unos de los mejores efectos sangrientos que jamás se han visto nunca en un juego de lucha en 3D.

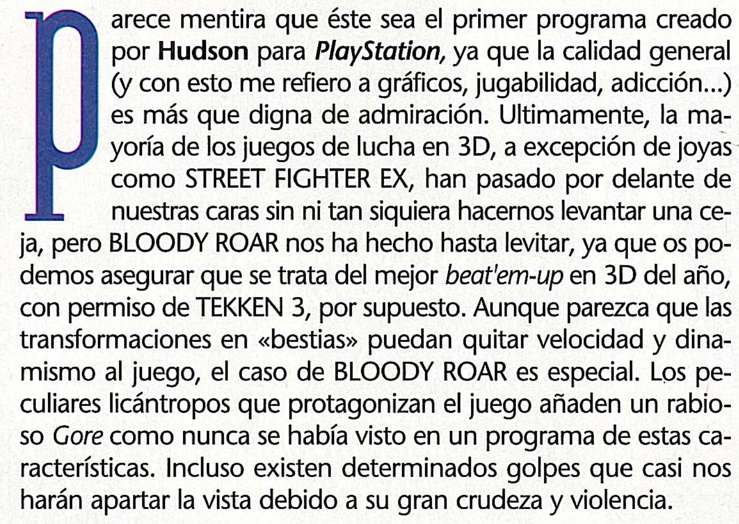


Uno de los beat'em-up tridimensionales más completos: combos, movimientos especiales, llaves y sangre a raudales.









Parece mentira que éste sea el primer programa creado por **Hudson** para *PlayStation*, ya que la calidad general (y con esto me refiero a gráficos, jugabilidad, adicción...) es más que digna de admiración. Ultimamente, la mayoría de los juegos de lucha en 3D, a excepción de joyas como STREET FIGHTER EX, han pasado por delante de nuestras caras sin ni tan siquiera hacernos levantar una ceja, pero BLOODY ROAR nos ha hecho hasta levitar, ya que os podemos asegurar que se trata del mejor *beat'em-up* en 3D del año, con permiso de TEKKEN 3, por supuesto. Aunque parezca que las transformaciones en «bestias» puedan quitar velocidad y dinamismo al juego, el caso de BLOODY ROAR es especial. Los peculiares licántropos que protagonizan el juego añaden un rabioso *Gore* como nunca se había visto en un programa de estas características. Incluso existen determinados golpes que casi nos harán apartar la vista debido a su gran crudeza y violencia.



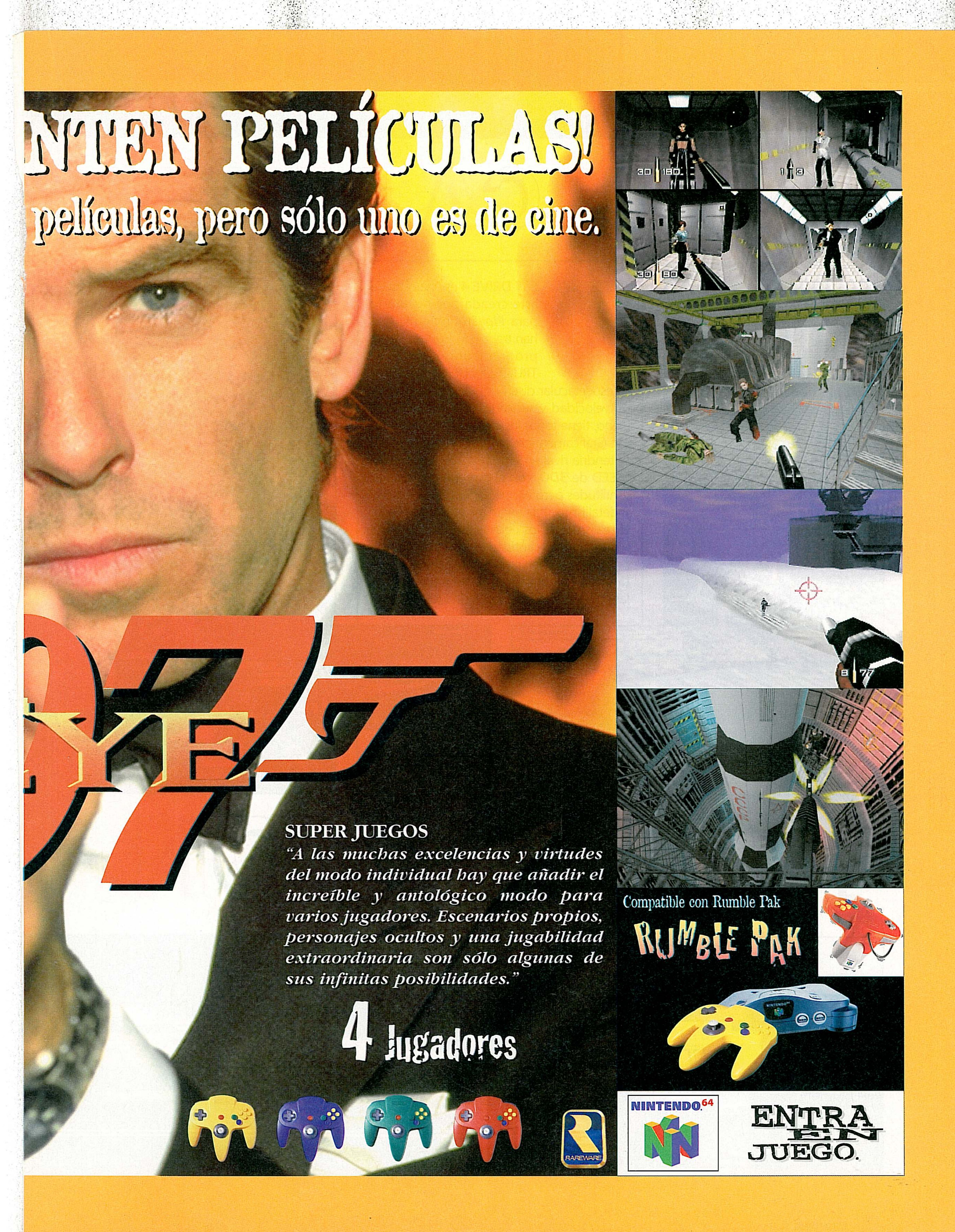








BLOODY ROAR



NTEN PELÍCULAS!
películas, pero sólo uno es de cine.
007
YE
SUPER JUEGOS
"A las muchas excelencias y virtudes del modo individual hay que añadir el increíble y antológico modo para varios jugadores. Escenarios propios, personajes ocultos y una jugabilidad extraordinaria son sólo algunas de sus infinitas posibilidades."
4 Jugadores
Compatible con Rumble Pak
RUMBLE PAK
RAREWARE
NINTENDO 64
ENTRA EN JUEGO.

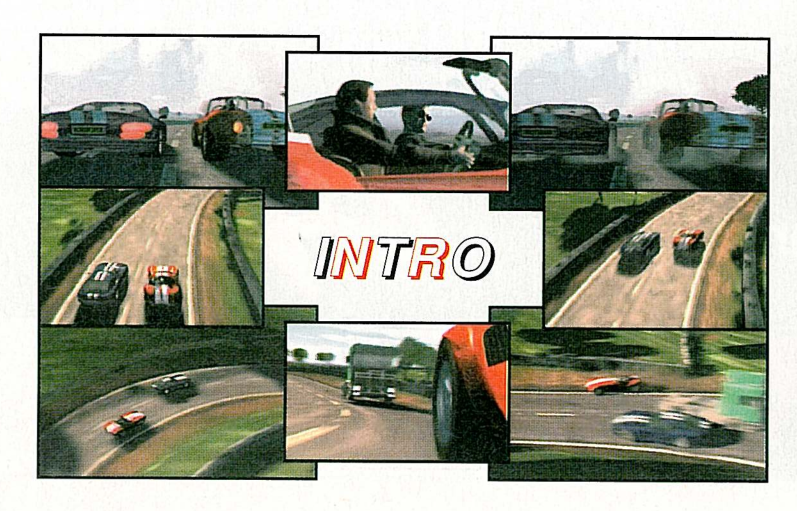
EN BUSCA DE LA PERFECCION



TEST DRIVE 4 es una obra de arte creada por **Accolade** para ***PlayStation*** en la que han trabajado algunos de los programadores de DESTRUCTION DERBY 1 y 2. Por su espectacular diseño gráfico, su endiablada velocidad y su trepidante mecánica de juego, tiene todos los ingredientes para arrasar. Gráficamente es una preciosidad que sólo tendría rival en el mítico THE NEED FOR SPEED de ***3DO***, con el que guarda muchas similitudes pero al que supera en velocidad y detallismo. Por empezar por algún lado, el realismo de los coches es prácticamente total, con una cantidad enorme de polígonos que permiten crear formas casi completamente curvas y una calidad y un brillo en las texturas que los juegos de luces resaltan

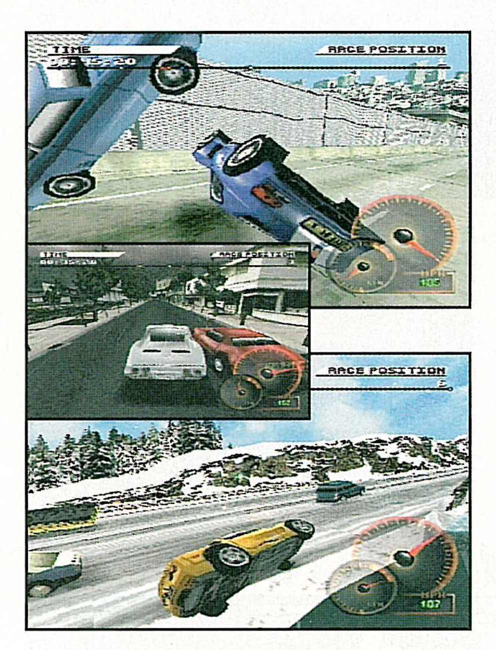


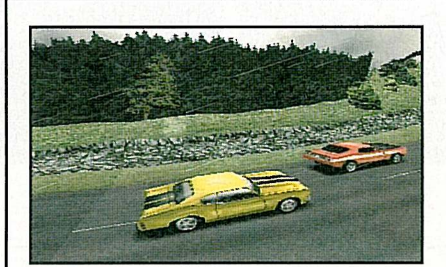
Lo mejor de TEST DRIVE 4 son sus coches. Sus texturas, sus juegos de luces y sus redondeadas formas les dotan de realismo casi total.



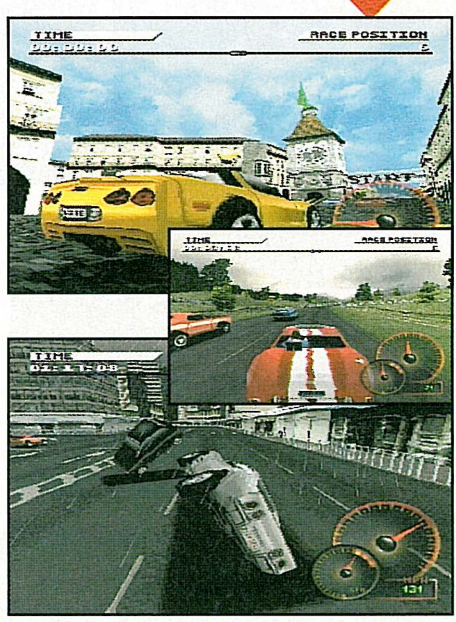




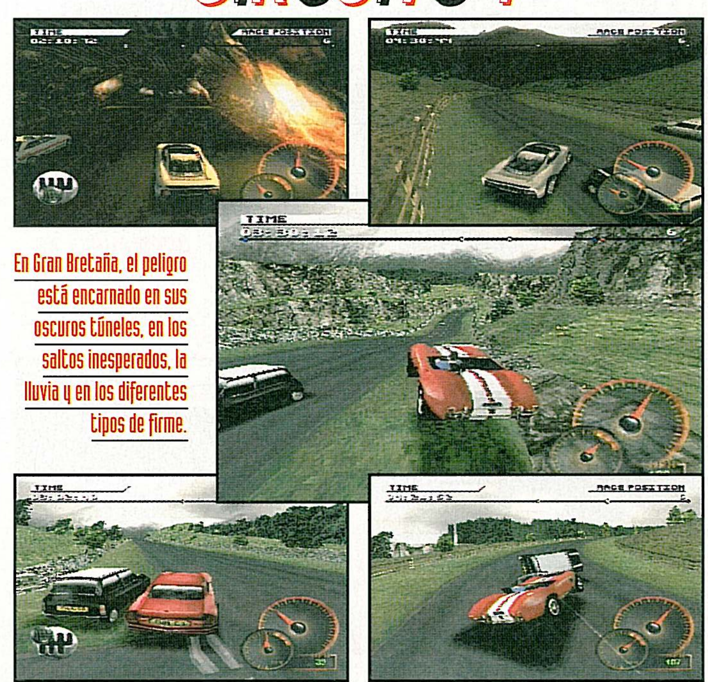




el doble. Además, todos los coches presentes son réplicas exactas de vehículos clásicos y modernos de marcas como Chevrolet, Jaguar, Nissan o Pontiac. En lo referente a los escenarios, éstos tienen una calidad parecida a la de los coches y cuentan con un buen número de recorridos muy ricos en detalles, con abundante re-

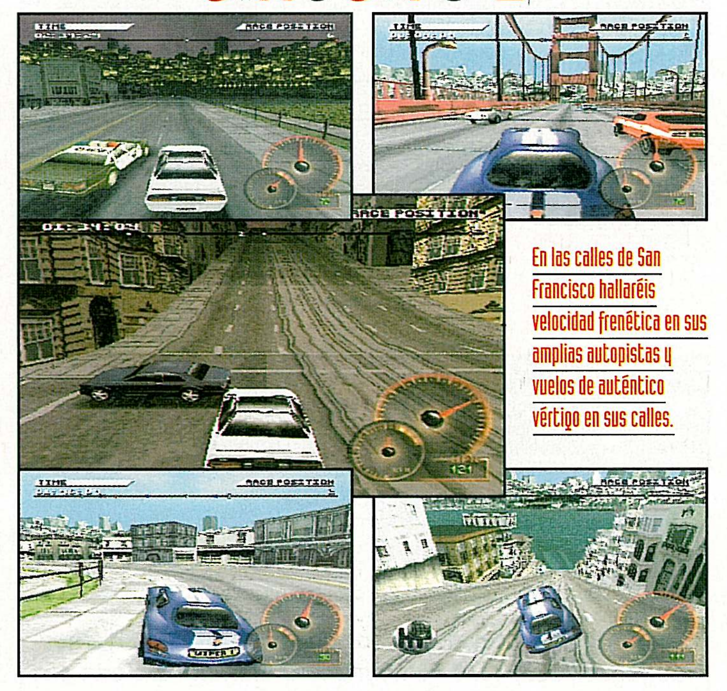


CIRCUITO 1

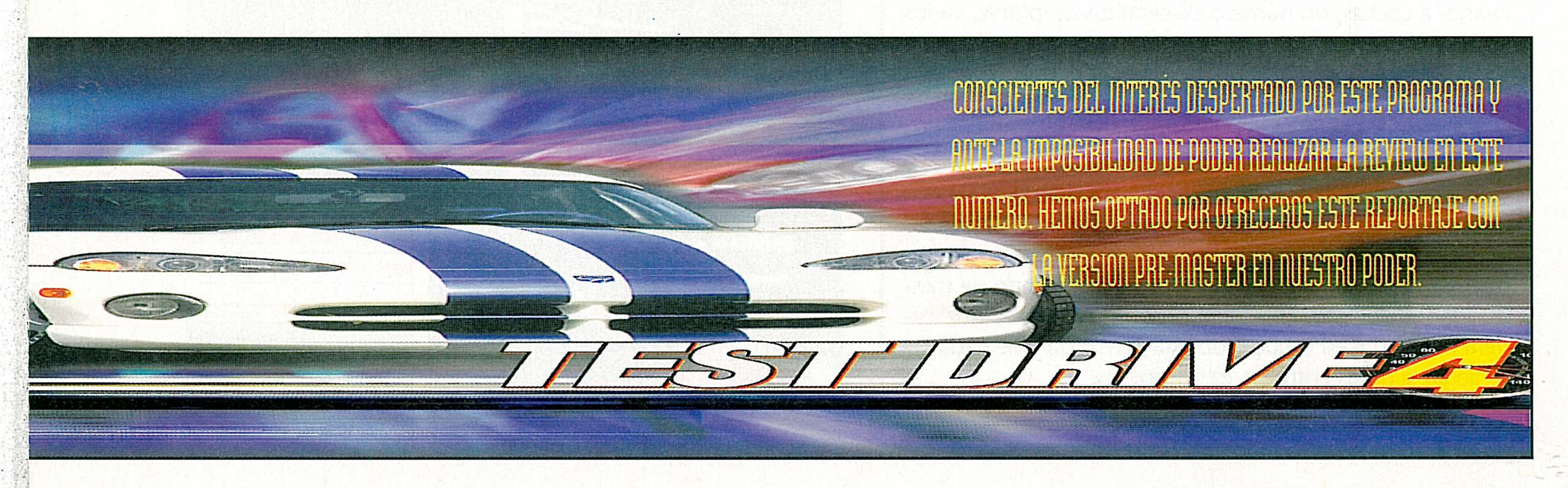


En Gran Bretaña, el peligro está encarnado en sus oscuros túneles, en los saltos inesperados, la lluvia y en los diferentes tipos de firme.

CIRCUITO 2



En las calles de San Francisco hallaréis velocidad frenética en sus amplias autopistas y vuelos de auténtico vértigo en sus calles.







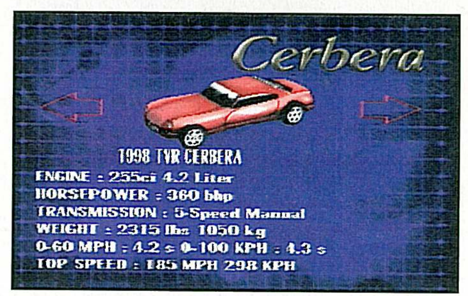




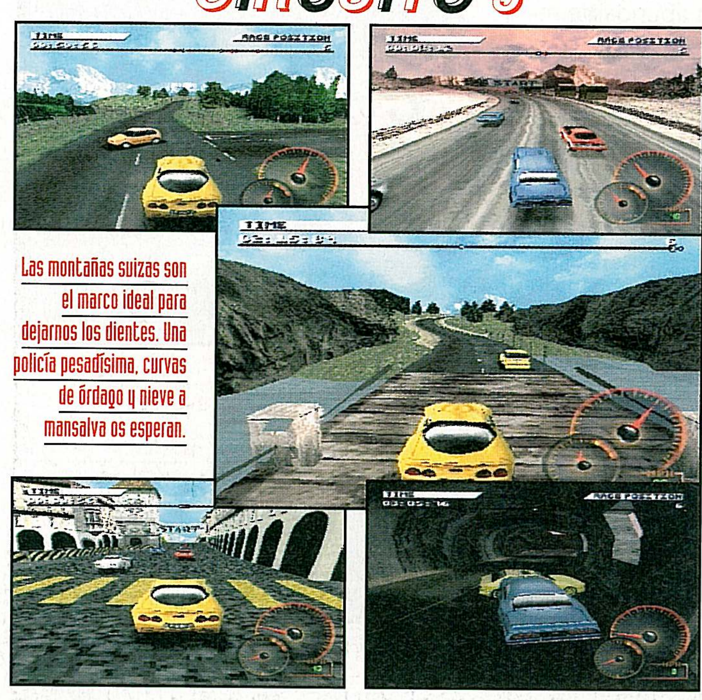


COCHES

Estos son seis de los diez coches iniciales presentes en TEST DRIVE 4. Como veis, han sido añadidos algunos nuevos vehículos a los que ya os mostramos en la preview del mes anterior. Además de éstos, aunque no hemos logrado sacar ninguno, sabemos que hay unos cuantos coches ocultos en el juego. Si tenéis paciencia, en la opción de créditos, en el menú principal, podréis ver alguno.

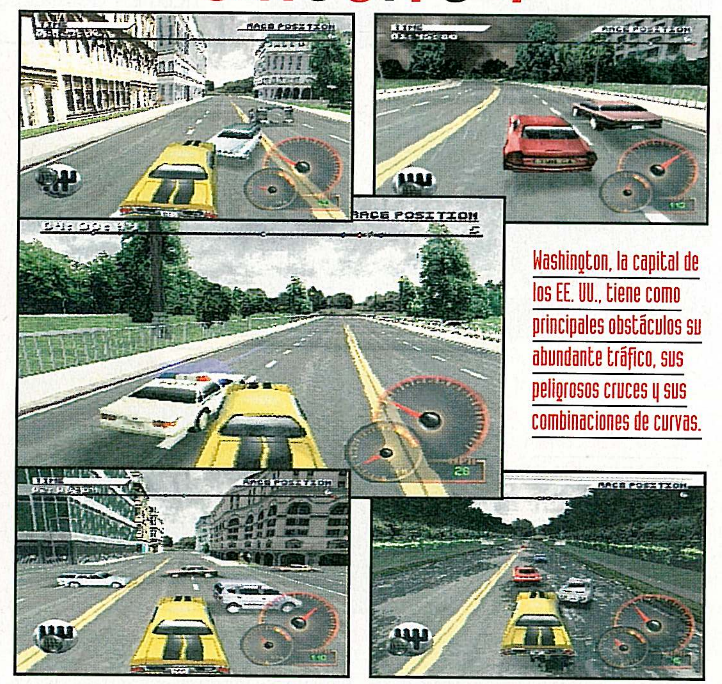


CIRCUITO 3

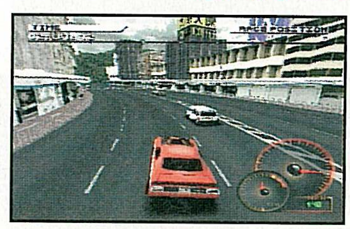


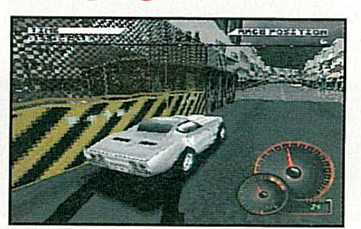
Las montañas suizas son el marco ideal para dejarnos los dientes. Una policía pesadísima, curvas de órdago y nieve a mansalva os esperan.

CIRCUITO 4



Washington, la capital de los EE. UU., tiene como principales obstáculos su abundante tráfico, sus peligrosos cruces y sus combinaciones de curvas.





lieve y gran cantidad de giros complicados. Si hablamos de jugabilidad, **TD4** tiene una interesantísima oferta en cuanto a coches, un número de circuitos aceptable, varios modos de competición y una opción para dos jugadores no simultáneos... a no ser que optemos por el cable *link*. Con la velocidad más salvaje conocida en ***PSX***, **TD4** nos invita a demostrar nuestra habilidad frente a unos rivales tremendamente competitivos, unos escenarios con giros y saltos casi imposibles y siempre repletos de tráfico y unos policías de los que no se rinden jamás. Cada una de las modalidades tiene su misterio, cada coche su propia forma de pilotaje y no encontraréis un sólo segundo de tranquilidad al volante. El resultado es, en definitiva, una carrera trepidante en la que todo está permitido y de nada sirve llegar si no es entre los tres primeros.

DE LUCAR

CIRCUITO 5



Tokyo es un circuito exigente. Pocas zonas para recuperar y muchos tramos estrechos te lo impedirán.











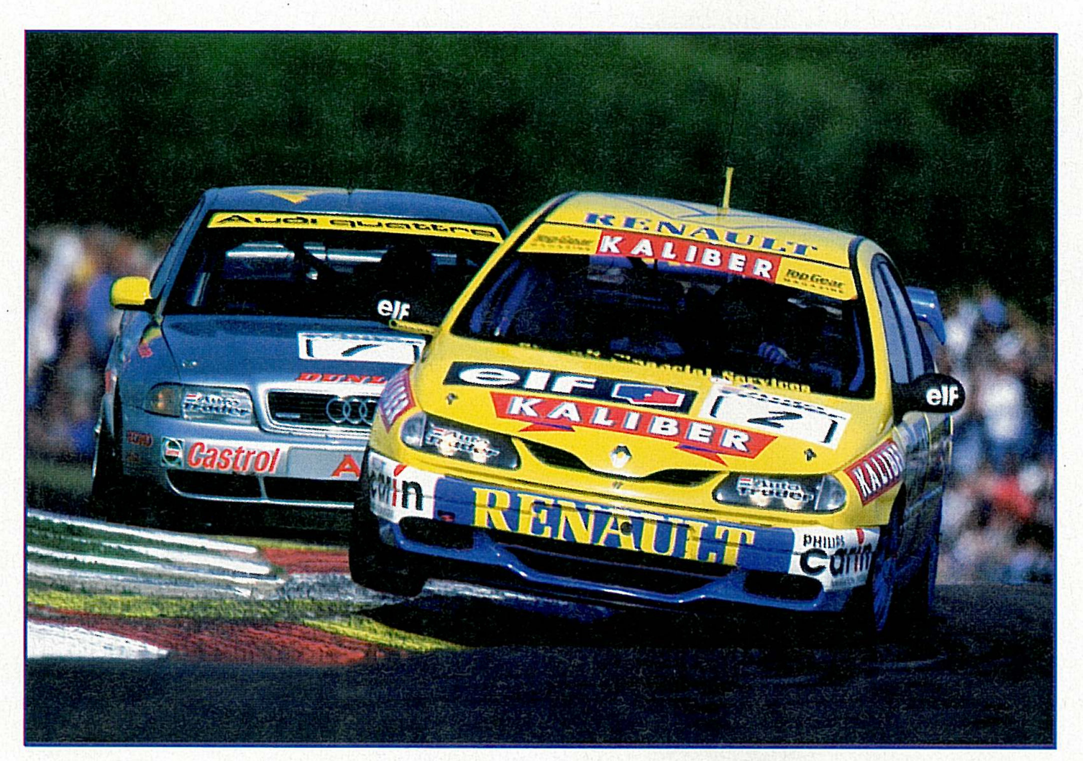







TOURING CAR championship™

THE OFFICIAL GAME OF THE RAC BRITISH TOURING CAR CHAMPIONSHIP



Codemasters quería demostrarnos de alguna forma que su nuevo **TOURING CAR** era el simulador automovilístico más perfecto jamás creado. Y a buena fé que lo consiguió... porque todavía tengo el susto metido en el cuerpo.

Para ello desplazó a toda la prensa europea especializada al circuito de velocidad de **Brands Hatch**, en **Londres** donde, entre otras muchas cosas, se encuentra la escuela oficial de pilotos de **Nigel Mansell** (un mito del deporte británico). Trás unas breves lecciones sobre lo que se debe y lo que no se debe hacer en un circuito de velocidad, pasamos a la acción. Las actividades del día consistían en un par de pruebas de obstáculos en la «trastienda» del circuito y, lo mejor de todo, unas cuantas vueltas al circuito a bordo, primero de un monoplaza y después de un turismo como los que protagonizan el **TOURING CAR CHAMPIONSHIP**. Este redactor tuvo la

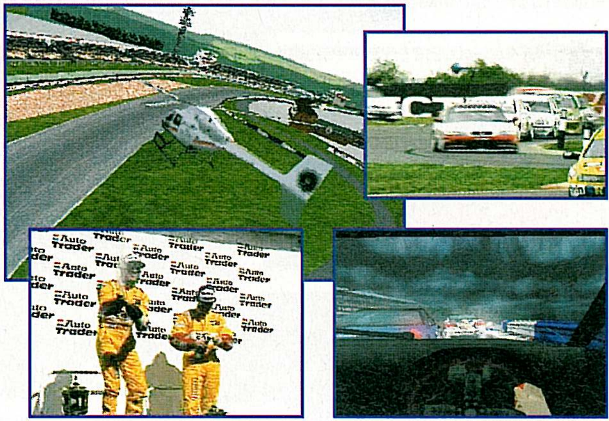


DE «TURISMOS» POR LONDRES









oportunidad «en exclusiva», de montar junto a un piloto profesional en un auténtico diablo de coche (ver PRESS START). Si **Codemasters** deseaba que sintiésemos emociones fuertes, a buen seguro que lo consiguió.

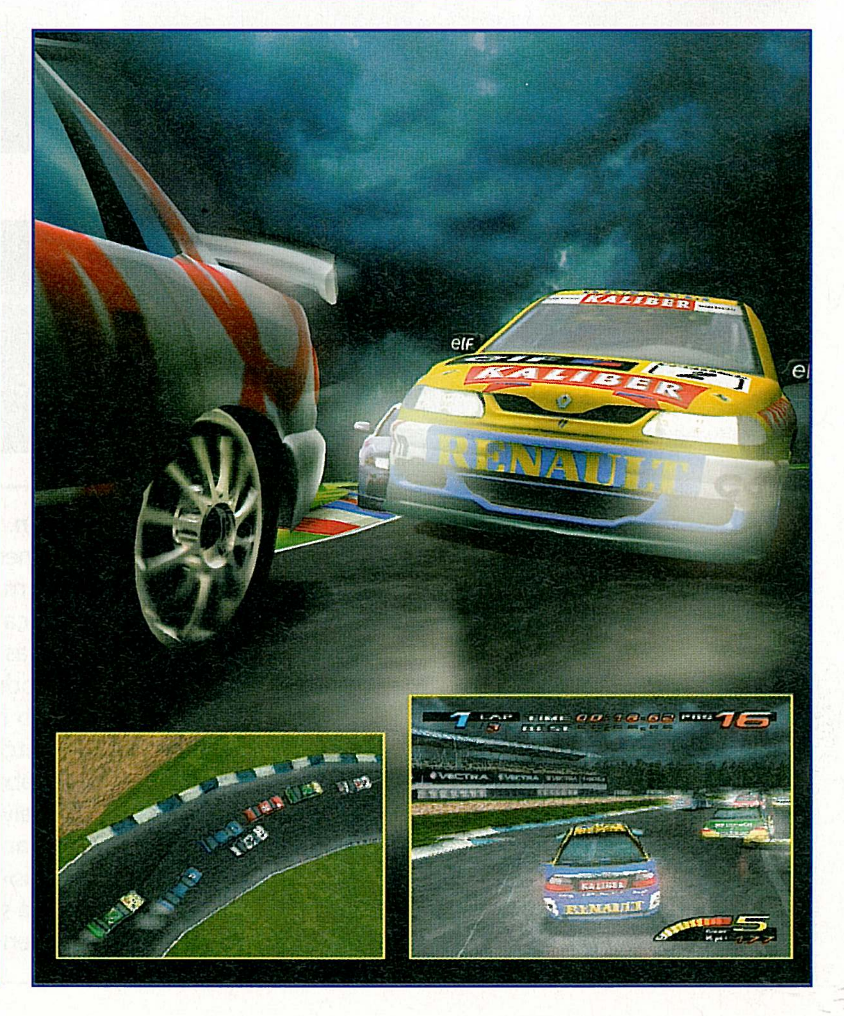
Trás la experiencia, un poco de comida en los palcos del circuito y paso a la presentación del juego, auténtico acto central de la jornada. Allí pudimos ver *in situ* las versiones, casi finalizadas, tanto de ***PC*** como de ***PlaySta-***

Codemasters



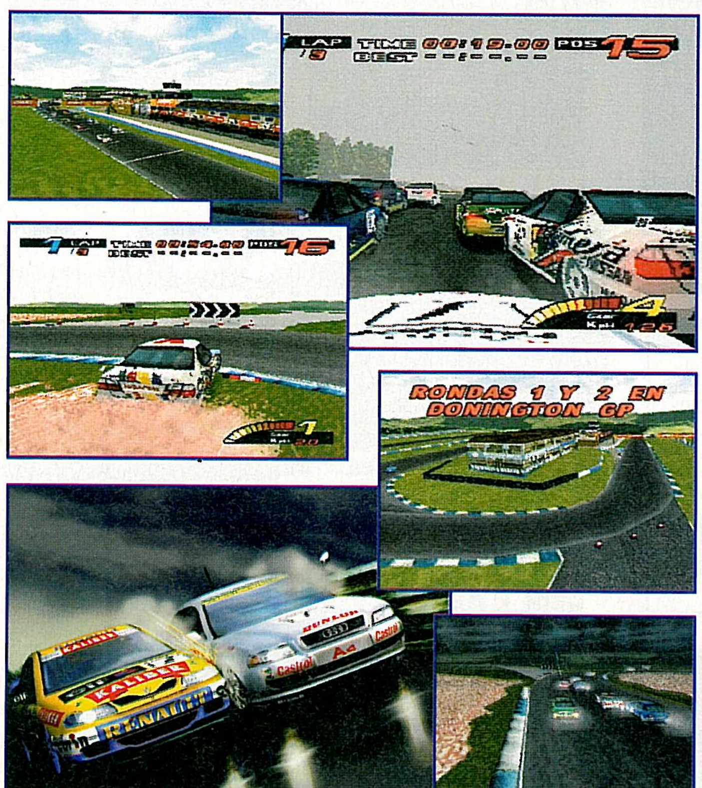
Trás la presentación del juego, el equipo de programación que creó TOURING CAR CHAMPIONSHIP posó para nuestras cámaras. Acto seguido se ofició una entrega de premios para los mejores y los peores pilotos del día. Por desgracia (o por suerte), este redactor no se llevó ninguno.

Desde su primer lanzamiento para ***Spectrum*** (BMX SIMULATOR) en 1987, **Codemasters** ha ido creciendo a grandes pasos. El despegue de «los padres del software barato (*budget*)» les llegó en 1991, cuando publicaron la primera versión para *NES* de su ya clásico MICROMACHINES. Hoy facturan casi cuatro millones de dólares.



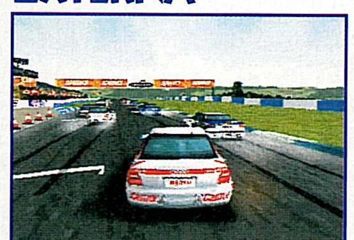






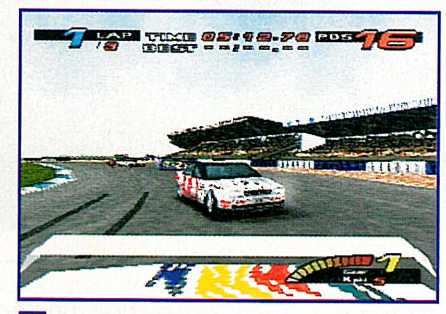


EXTERNA



INTERNA





VISTAS

Existen tres puntos de vista entre los que elegir, aunque en realidad son cinco las vistas disponibles, dos externas, dos internas y una exterior. La más impactante es la que aparece sobre estas líneas, sobre todo en los vuelcos.

TRASERA



DOS JUGADORES





CLIMATOLOGIA





tion. Esta última, la que realmente nos interesa, no hizo más que dejarnos con la boca abierta. Allí echamos unas partidas sobre la reproducción que habían hecho del circuito de **Brands Hatch**, pudiendo así comprobar el realismo que envuelve a todo el juego. **Richard Darling**, «mandamás» de **Codemasters** junto a su hermano **David**, fue el encargado de guiarnos personalmente a través de las opciones y características del juego (en una lección de humildad que le honra). De su mano conocimos las posibilidades de **TOURING CAR C.**, un juego que dará mucho que hablar por sus gráficos, efectos, ambientación y jugabilidad... a pesar de que sea casi igual de difícil que en la realidad.

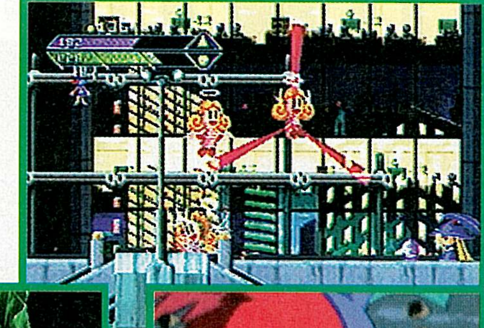
J. C. MAYERICK





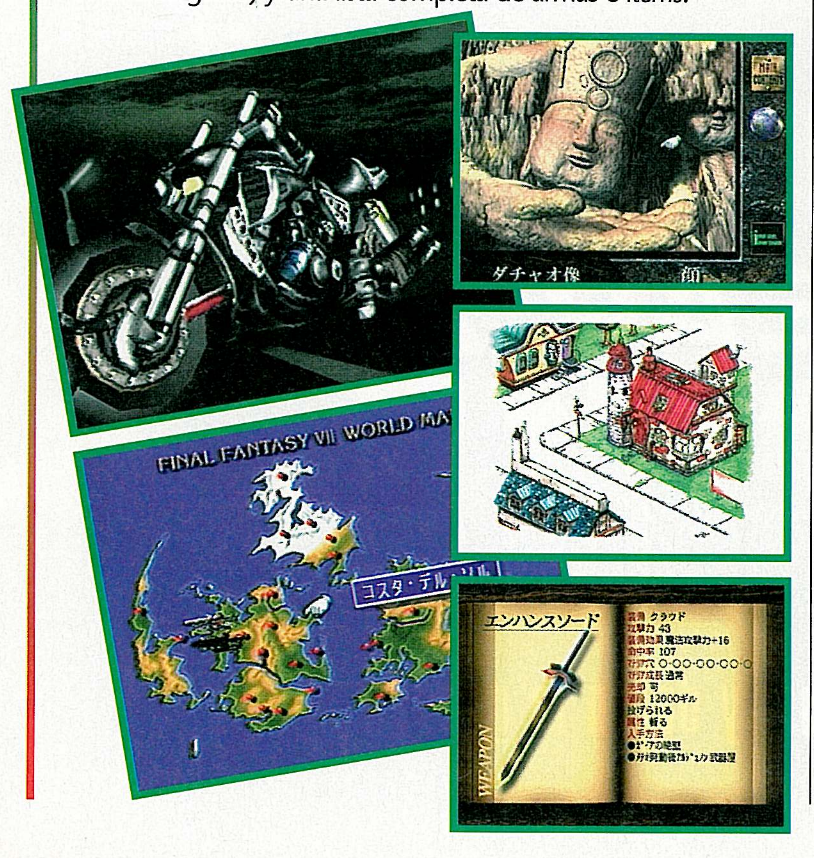


TREASURE VUELVE AL HOGAR. Al universo *Saturn*, se entiende. Y es que tras producir MISCHIEF MAKERS para *N64*, los usuarios **Sega** estaban deseando que su equipo de programación favorito ofreciera otro de sus acostumbrados despliegues gráficos en *Saturn*. Este ha llegado en forma de arcade de plataformas bajo el nombre de **SILHOUTTE MIRAGE**, y curiosamente bajo el sello de **ESP**, en lugar de **Sega**. Peculiar en su mecánica (como todos los juegos de **Treasure**), hablaremos de él largo y tendido en próximos números.





EL FENOMENO FFVII CONTINUA. Los amantes del *RPG* estamos de enhorabuena, ya que el 2 de Octubre salía a la venta en el País del Sol Naciente **FINAL FANTASY VII INTERNATIONAL**. Con las mejoras añadidas de las versiones *PAL* y *USA*, esta edición especial es una compra obligada para fans del *RPG* ya que incluye un cuarto *CD* con una guía turística (mapa incluido) con todas las localizaciones del juego, bocetos originales, vídeos del *making off*, material inédito, todos los vehículos en *3D* (que podrás rotar a tu gusto) y una lista completa de armas e *items*.





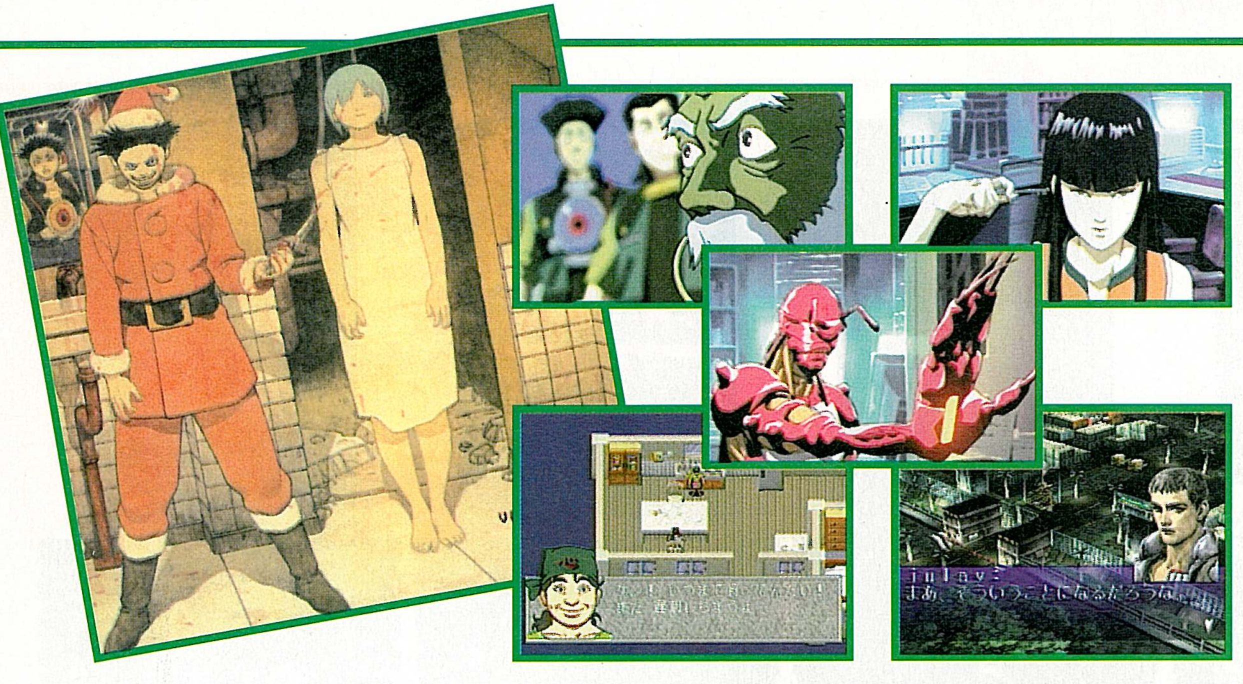


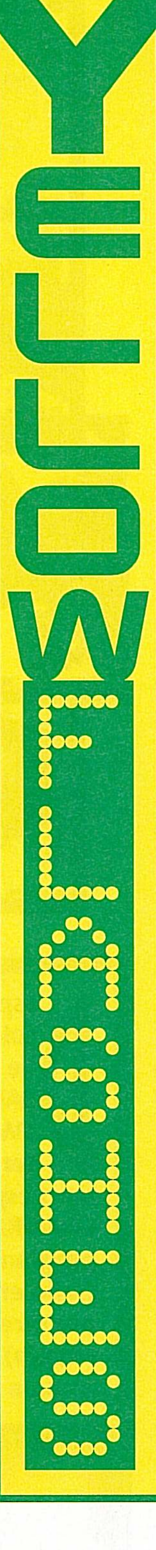
SQUARE Y SUS «ROBOZES». Hace ya algunos meses os adelantábamos algunas imágenes de **FRONT MISSION 2** para *PlayStation*. Pues bien, el juego salió al mercado nipón el 25 de Septiembre, lo tenemos ya en la redacción y os podemos asegurar que es alucinante. Secuela del clásico de *Super Famicom* del año 95, mantiene exactamente la misma mecánica de *War-Game*, pero aprovechando a tope el poderío gráfico de *PSX*. Con diseños de **Jun Suemi**, combates con un *rate* de animacion de 60 *frames* por segundo y una *intro* de caerse de espaldas, **FRONT MISSION 2** es uno de los grandes bombazos del año para *PlayStation*.





LO MEJOR DESDE VIRTUA FIGHTER 2. O al menos eso opinan todos los que han provado el nuevo arcade de lucha de **Tecmo** para *Saturn*. Conversión al *pixel* de la recreativa del mismo nombre (que utilizaba un *Model 2* de **Sega**), **DEAD OR ALIVE** contiene seis modos de juego diferentes, desde el *Arcade* hasta el *Kumite*, en los que se pueden seleccionar hasta ocho personajes diferentes (cada uno de ellos con ocho sombras o trajes distintos). El reinado VF2 en *Saturn* podría estar a punto de acabar...

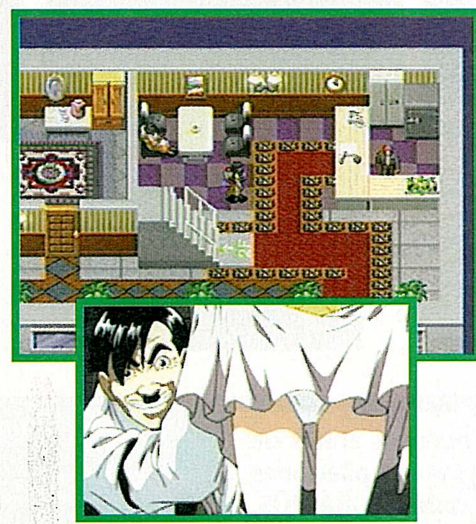




UN RPG PARA ADULTOS.

El pasado 25 de Septiembre **Sony Computer Entertainment** ponía a la venta en **Japón LINDA³ AGAIN**, *remake* para ***PlayStation*** de uno de los últimos *RPG* producidos para la extinta ***PC Engine***. Dirigido a un público claramente adulto (más por sus escenas de violencia que por su carga sexual), este peculiar *RPG* se divide en tres historias paralelas: *Merry Xmas*, *Happy Child* y *Astro Park*. Gráficamente no es nada del otro jueves (salvo las secuencias de *intro* que son la bomba), pero ha tenido un éxito considerable entre los usuarios nipones y no nos extrañaría que llegara a Occidente.

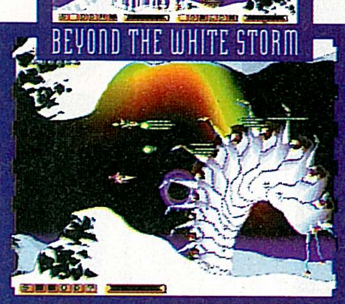






がなの

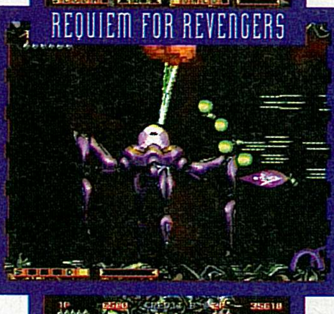




BEYOND THE WHITE STORM



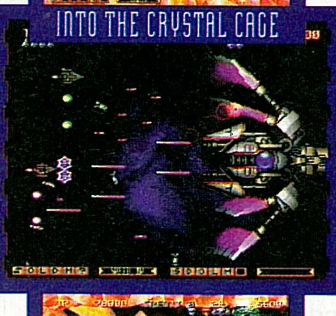




REQUIEM FOR REVENGERS







INTO THE CRYSTAL CAGE





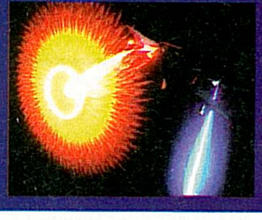


RUINS OF SILENCE



Después de colmar nuestras ansias de coleccionismo con las recopilaciones de sus clásicos de ***coin-op*** GRADIUS, SALAMANDER, PARODIUS y POP'N TWIN BEE, **Konami Computer Entertainment Tokyo** nos ofrece su último espectáculo «matamarcianesco» con **GRADIUS GAIDEN**. Este genial *shoot'em-up* programado en exclusiva para ***PlayStation*** (salió en **Japón** el pasado 28 de Agosto) nos ofrece una historia alternativa (Battle of the Dark Nebula) como así lo indica el sobrenombre Gaiden del planeta Gradius y un nuevo enfrentamiento entre humanoides y la armada Bacterion. Además de las legendarias Vic Viper y Lord British, tendremos a nuestra disposición otras dos aeronaves, Jade Knight y Falchion Beta, cada una de ellas con su propio armamento y *power-up*. **GRADIUS GAIDEN** nos ofrece lo último en tecnología 2D para ***PlayStation*** superando en todos los aspectos (técnicos y lúdicos) al reciente pero poco inspirado SALAMANDER 2, y demostrando una vez más el buen momento de forma por el que pasan los programadores de **KCET**, recordad el sobresaliente CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE







INTRO



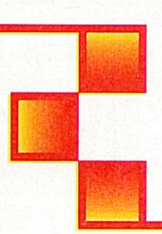
INTRO





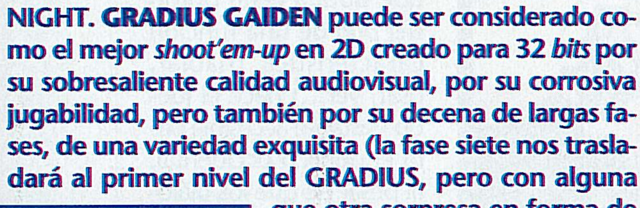
GRADIUS GAIDEN







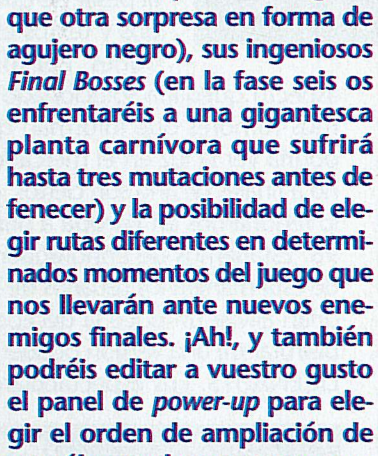
EDIT GAUGE



NIGHT. **GRADIUS GAIDEN** puede ser considerado como el mejor *shoot'em-up* en 2D creado para 32 *bits* por su sobresaliente calidad audiovisual, por su corrosiva jugabilidad, pero también por su decena de largas fases, de una variedad exquisita (la fase siete nos trasladará al primer nivel del GRADIUS, pero con alguna que otra sorpresa en forma de agujero negro), sus ingeniosos *Final Bosses* (en la fase seis os enfrentaréis a una gigantesca planta carnívora que sufrirá hasta tres mutaciones antes de fenecer) y la posibilidad de elegir rutas diferentes en determinados momentos del juego que nos llevarán ante nuevos enemigos finales. ¡Ah!, y también podréis editar a vuestro gusto el panel de *power-up* para elegir el orden de ampliación de vuestra aeronave. Ahora sólo queda rezar para que **Konami** se decida a cruzar la frontera occidental (parece que SALAMANDER DELUXE PACK PLUS hará su aparición en **Estados Unidos**) para ofrecernos el mejor capítulo de la legendaria saga GRADIUS.

THE ELF



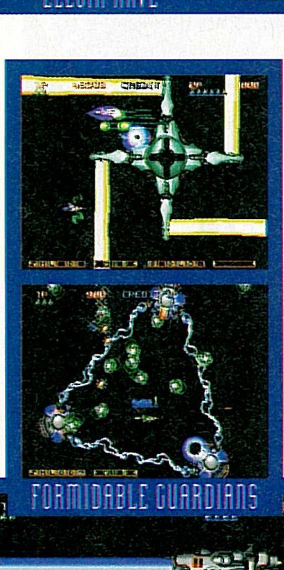


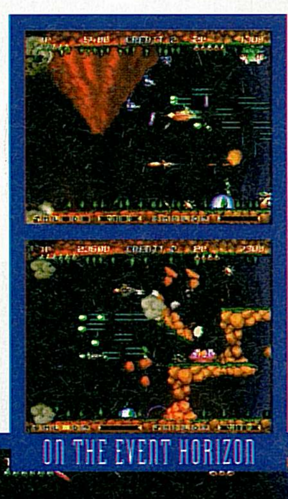


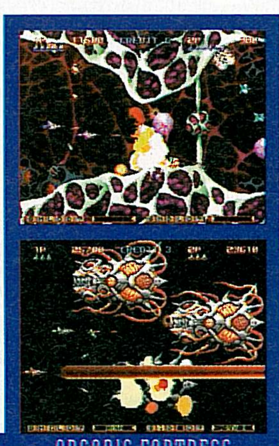
PLAYER SELECT

ELEGIR NAVE







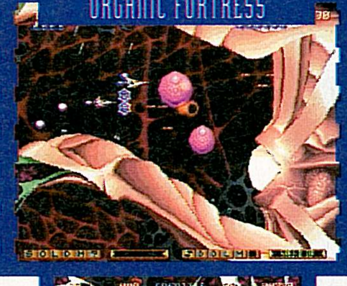




FORMIDABLE GUARDIANS

ON THE EVENT HORIZON





ORGANIC FORTRESS

GREEN INFERNO









De la unión entre **Sega** y **Hudson Soft** nace esta ambiciosa aventura *cyber-punk* en la línea de POLICENAUTS. Tres CD´s para ***Saturn*** que nos trasladan a un futuro no demasiado lejano en las colonias de Marte, en que como miembro de los S.T.A.N.D. (*Squad Team for Alert to Network Destruction*) deberás velar por la seguridad en **Internet**, destruyendo todo tipo de virus. Combinando imágenes generadas por ordenador para los escenarios con personajes de animación, la mecánica de **VIRUS** toma elementos de SNATCHER, MYST y el género *RPG*. Un acertadísimo sistema de iconos, que dota a cada botón del *pad* de una función característica (hablar, usar, ver...) hace el juego bastante accesible para el público occidental, al pesar de que los diálogos y textos están en japonés. Por fortuna este aspecto quedaría solucionado si los últimos rumores que informan que **VIRUS** podría ver la luz en el mercado americano a finales de año son ciertos, con lo que lo tendríamos en **Europa** a principios del 98. Estaríamos de enhorabuena, ya que de esta manera los usuarios de ***Saturn*** podrían aliviar un poco la decepción de no disfrutar de una versión occidental de POLICENAUTS. Los espectaculares diseños de **Yasushi Nirasawa** y la sensacional banda sonora (que recuerda en algunos momentos el *score* de **Vangelis** para Blade Runner) ponen la guinda a uno de los títulos de mayor calidad de cuantos han aparecido para ***Saturn*** en los últimos meses. A ver si hay suertecilla y acaba llegando al mercado europeo.

NEMESIS





がなの CD ROM

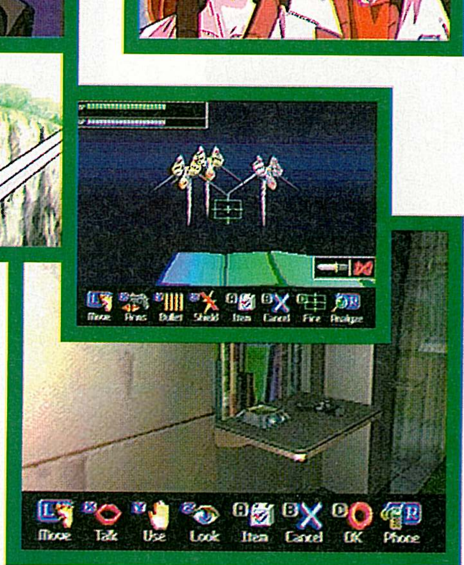
- SATURN
- HUDSON SOFT





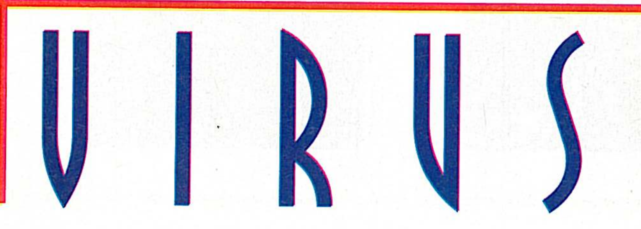




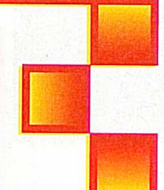


VIRUS TOMA EN ALGUNOS MOMENTOS EL DESARROLLO DE UN **MYST** O UN **ENEMY ZERO**, CON LA DIFERENCIA DE QUE POSEE GRÁFICOS A TODA PANTALLA. NUESTRO AMIGO *TRUEMOTION* ES EL RESPONSABLE DEL MILAGRO.

VIRUS











El editor de niveles permite diseñar cualquier tipo de pantalla de una forma insultantemente sencilla.

Aunque han pasado once años desde su primera aparición, ARKANOID RETURNS conserva todo el glamour.

CD ROM

PLAYSTATION

TAITO

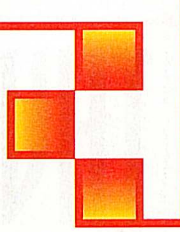
Once años después de que ARKANOID viese la luz en los salones recreativos, una nueva versión del clásico se acerca hasta nuestros hogares. En el camino se han quedado decenas de versiones para todo tipo de plataformas, especialmente de 8 *bits*, aunque ***Amiga*** y ***Compatibles PC*** también tuvieron la oportunidad de disfrutar del clásico. Y es que ARKANOID en 1986 y TOURNAMENT ARKANOID y ARKANOID II: THE REVENGE OF DOH en 1987 conforman una de las sagas que más éxitos ha cosechado en la historia de las *coin-op*. Por eso no resulta extraño que **Taito**, con el permiso de **Romstar**, se haya puesto manos a la obra para deslumbrarnos con una excelente versión que, como no podía ser de otra forma, ha sido bautizada con el nombre de **ARKANOID RETURNS**. Eso sí, no os confundáis, ya que el título que nos ocupa no es ningún tipo de recopilación tipo NAMCO MUSEUM, sino una versión algo más sofisticada del ARKANOID de toda la vida. Alrededor de un centenar de niveles esperan impacientes a que sean jugados, aunque una vez terminados todos ellos, no habrá ningún inconveniente en acceder al editor de pantallas incorporado y crear un nuevo nivel adaptado a nuestros gustos y necesidades. El hecho de poder ser controlado con el ratón (no con el *pad* analógico) es un punto más a añadir a sus ya de por sí excelentes credenciales.

J.C.MAYERICK



ARKANOID RETURNS





MADE IN JAPAN

がなの

CD ROM

SATURN

TECHNOSOFT

El nombre THUNDERFORCE seguramente traerá muy buenos recuerdos a los poseedores de ***Mega Drive***, que pasaron tardes enteras enganchados a esta alucinante saga de matamarcianos. Si eres uno de ellos recordarás las músicas, gráficos, fondos, enemigos y extremada dificultad de esos juegos. Todas estas características también forman parte de **THUNDERFORCE V**, el espectacular debut en ***Saturn*** de este gran clásico. En estas pantallas tenéis una pequeñísima muestra de lo que son los gráficos de este juego, repletos de efectos de luz, scrolles de múltiples planos y transparencias. La principal novedad del juego es la inclusión de un sistema de bombas, algo que nos vendrá de perlas para enfrentarnos con los zopencos de dimensiones impensables. Todo un bombazo.

THE PUNISHER

LOS QUE DISFRUTARON CON LA ESPECTACULARIDAD DE GALACTIC ATTACK, SEGURAMENTE SE QUEDARAN HELADOS AL VER LA APARIENCIA GRAFICA DE ESTE THUNDERFORCE V. GIGANTESCOS ENEMIGOS VECTORIALES, MARAVILLOSOS FONDOS, TRANSPARENCIAS, EFECTOS DE LUZ Y UNA JUGABILIDAD ENVIDIABLE LE CONSOLIDAN COMO UNO DE LOS MEJORES DE SU CLASE. AHORA SOLAMENTE QUEDA REZAR A SANTA RULFA PARA QUE ALGUIEN LO TRAIGA A ESPAÑA.



THUNDERFORCE V







LAS NUEVAS AVENTURAS DE BOMBERMAN DISCURREN POR MUNDOS TRIDIMENSIONALES, POR LOS QUE PODRA MOVERSE CON ENTERA LIBERTAD.

El mítico «bombero» de **Hudson Soft**, responsable de tantas horas y horas de diversión, efectúa el gran salto a los 64 *bits* dejando atrás su mundo *2D* por universos tridimensionales. Las dudas sobre cómo **Hudson** podría adaptar la mecánica BOMBERMAN a las 3D quedan zanjadas una vez que juguemos la primera partida a BAKU BOMBERMAN, que es el nombre que ha recibido en **Japón** el **BOMBERMAN 64**, que llegará al mercado español de forma inminente. El mapeado cuadriculado de los anteriores BOMBERMAN, en los que había que romper sucesivos muros para abrirnos camino, adopta ahora la forma de enormes mapeados tridimensionales, en los que abundan escaleras, edificios y montañas. Con escenarios tan abiertos, la utilidad de las bombas se reduce ahora, en la mayoría de los casos, a la eliminación de los enemigos, aunque siguen siendo esenciales para acceder a nuevas partes del mapeado. Esto no quiere decir que **BOMBERMAN 64** sea menos divertido que las anteriores entregas, simplemente es diferente. El bombazo y se acabó deja paso a una mecánica más plataformera, en la que el protagonista puede caer al agua, ser aplastado por una roca volcánica o deslizarse por colinas heladas. El que si permanece inalterable es el modo *Battle* en lo que a jugabilidad y adicción se refiere, ya que en el aspecto gráfico también ha sufrido importantes cambios. Tanto en éste como en el modo hisroria los pequeños *Bombermans* pueden





BOMBERMAN 64









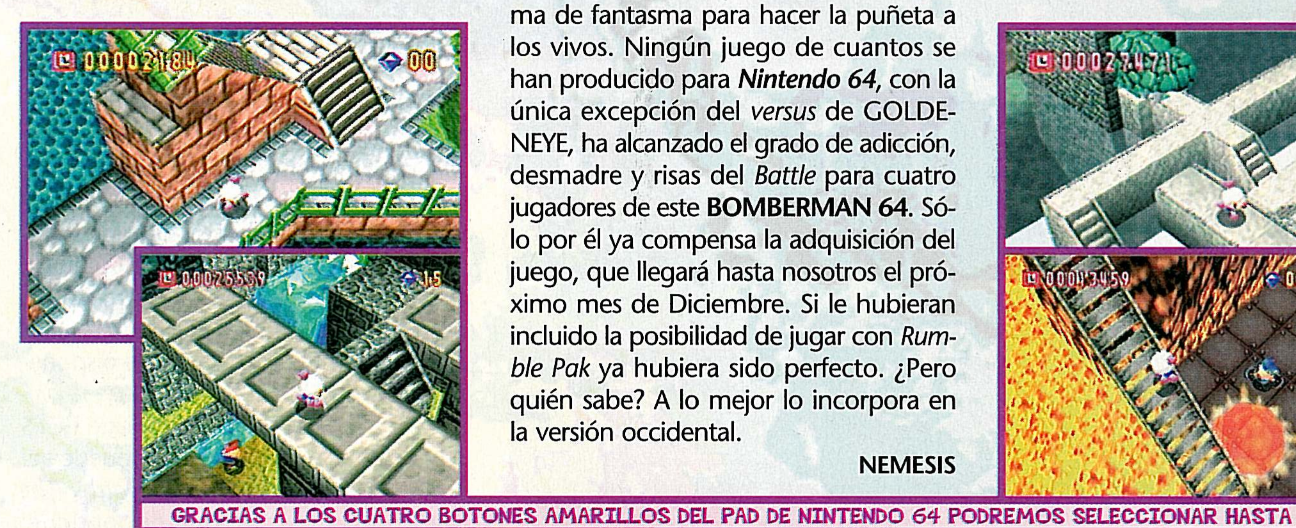
EL MODO BATTLE (PARA CUATRO JUGADORES) INCORPORA CINCO ESCENARIOS DISTINTOS ASI COMO LA POSIBILIDAD DE FORMAR DISTINTOS EQUIPOS.





patear y agarrar las bombas desde un principio, con lo que el «pique» entre los cuatro jugadores comienza nada más iniciarse el *round*, sin necesidad de perseguir iconos de poderes extra (aunque sigue habiéndolos). Y si alguno de los contendientes pierde a la vida, no hay problema, ya que vuelve a la partida en forma de fantasma para hacer la puñeta a los vivos. Ningún juego de cuantos se han producido para ***Nintendo 64***, con la única excepción del *versus* de GOLDENEYE, ha alcanzado el grado de adicción, desmadre y risas del *Battle* para cuatro jugadores de este **BOMBERMAN 64**. Sólo por él ya compensa la adquisición del juego, que llegará hasta nosotros el próximo mes de Diciembre. Si le hubieran incluido la posibilidad de jugar con *Rumble Pak* ya hubiera sido perfecto. ¿Pero quién sabe? A lo mejor lo incorpora en la versión occidental.

NEMESIS





GRACIAS A LOS CUATRO BOTONES AMARILLOS DEL PAD DE NINTENDO 64 PODREMOS SELECCIONAR HASTA NUEVE ANGULOS DE VISTA Y TRES TIPOS DIFERENTES DE CAMARA A DIFERENTES ALTURAS RESPECTO A NUESTRO PERSONAJE.



SUPER NUEVO



A pesar de poseer únicamente dos fases, la pre-alpha de MEDIEVIL da muestras del gran poderío gráfico y sonoro de la nueva producción de la factoría europea de Sony Computer Entertainment. Ya sólo es cuestion de tiempo el esperar la versión final, uno de los títulos gordos para navidades.

MEDIEVIL



Concebido como uno de los lanzamientos más fuertes para ***PlayStation*** de cara a la campaña de Navidad, **MEDIEVIL** rescata para los 32 *bits* el espíritu tenebrista del legendario universo GHOST'N GOBLINS de **Capcom**, trasladando tumbas, criptas y *zombies* a entornos 3D, con espectaculares resultados. Aunque la copia de la que disponemos sólo está al 60% (se trata de la *pre-alpha* que se pudo ver en el pasado **ECTS** de **Londres**) y únicamente se puede acceder a dos fases (*The Graveyard* y *The Ant Caves*) de las 30 que dispondrá el producto final, **MEDIEVIL** ya da muestras del excelente trabajo realizado por la gente de **Millennium**. Ya sea por sus asombrosos efectos de luz, como por sus detallistas escenarios, **MEDIEVIL** no va a dejar indiferente a nadie. Y es que la herencia GHOST 'N GOBLINS no es ni mucho menos la única influencia que recibe este trepidante arcade, cuya *intro* reproduce fielmente la fotografía de la célebre batalla inicial del DRACULA de **Coppola**, en tanto el personaje central es un primo hermano (animado a la perfección) del JACK



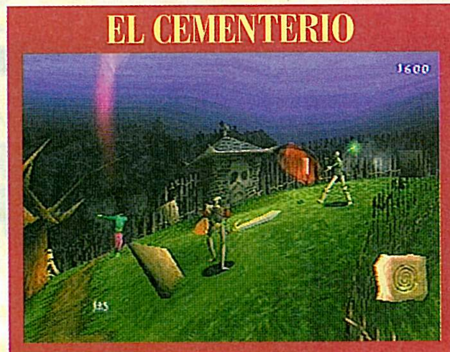
Estas imágenes dan una idea de los múltiples planos de cámara que ofrece MEDIEVIL a lo largo del juego. Los efectos de luz son sensacionales.





La pre-alpha de que disponemos se divide en dos fases bien diferenciadas: el cementerio (repleto de tumbas y zombies) y un hormiguero de descomunal tamaño.

EL CEMENTERIO



HACHAZO Y TENTETIESO

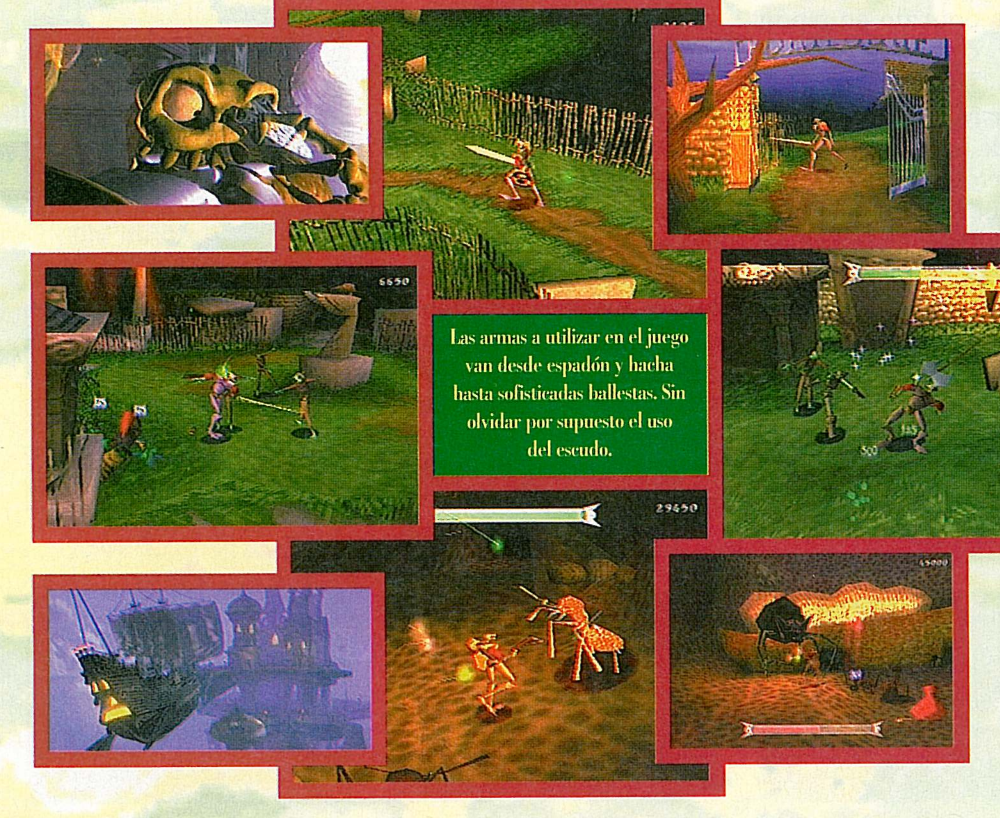


EL HORMIGUERO



SKELLINGTON de PESADILLA ANTES DE NAVIDAD de **Henry Selick** y **Tim Burton**. Por medio del *pad* analógico de *PlayStation*, podremos manejar a este caballerete de ultratumba a la búsqueda de un demoniaco brujo cuyo rostro recuerda bastante al **Padre Apeles**, que con malvadas artes ha convertido a todos los habitantes de la región en *zombies*. Escenarios tridimensionales rebosantes de detalles albergan nuestra lucha contra todo tipo de criaturas de ultratumba, como *zombies* delgados, otros gordos, lobos desnutridos, hormigas del tamaño de un Skoda Diesel e incluso unas cuantas manos emancipadas estilo FAMILIA ADDAMS. El desarrollo de **MEDIEVIL** sigue fielmente la escuela «sablazo y tentetieso», pudiendo incorporar diversos tipos de armas, algunas de ellas arrojadizas, en tanto incorpora leves goteos de aventura (buscar llaves para determinadas puertas y demás). De todas maneras aún es pronto (sólo hemos visto dos fases) para encasillar el juego en uno u otro género. Lo que no ofrece ninguna duda es su jugabilidad, que añadida a su adictiva simplicidad y sobre todo sus impresionantes gráficos, conforman un espectáculo gótico sin precedentes en *PlayStation*, en el que se conjugan a la perfección terror y humor. En próximos números, cuando dispongamos de la copia definitiva de **MEDIEVIL**, os contaremos más de esta futura bomba, que sin duda va a convulsionar el catálogo de *PlayStation* justo en los meses en los que el número de lanzamientos se dispara y la competencia es feroz.

NEMESIS



Las armas a utilizar en el juego van desde espadón y hacha hasta sofisticadas ballestas. Sin olvidar por supuesto el uso del escudo.









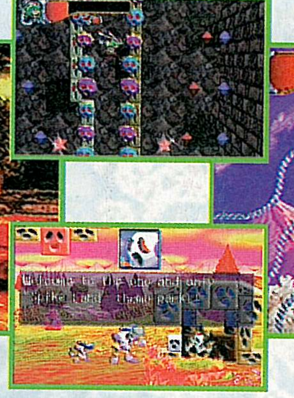


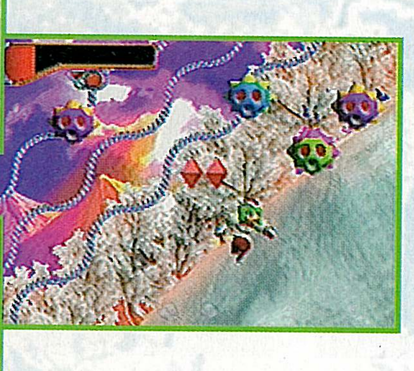
Los legendarios Final Bosses de Treasure por fin hacen su aparición en una consola Nintendo.







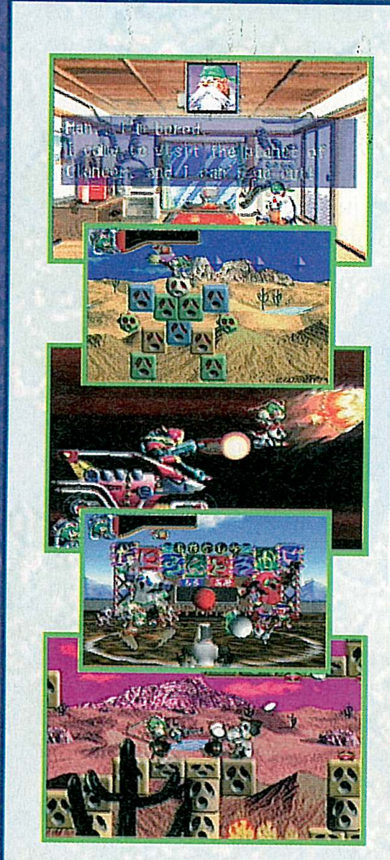






MISCHIEF MAKERS



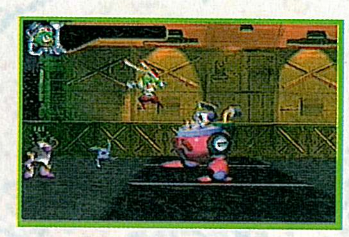


Conocido en Japón como YUKE! YUKE! TROUBLEMAKERS, **MISCHIEF MAKERS** acaba de hacer su aparición en el mercado **USA**, en tanto que aquí verá la luz en Diciembre. **Treasure** (creadores de esa joya para ***MD*** llamada GUNSTAR HEROES) no podía encontrar mejor caldo de cultivo para sus excesos gráficos que el *hardware* de ***N64***. Rutinas de todo tipo y pelaje se dan cita en este plataformas que combina desarrollo y *sprites* 2D con escenarios tridimensionales. Protagonizado por una fémina robotizada y con diseño de personajes de Han (el mismo de GUNSTAR Y GUARDIAN HEROES), **MISCHIEF MAKERS** es uno de los pocos juegos de ***N64*** que utiliza el *D-Pad* en detrimento del *joystick* analógico. Con el humor que siempre caracteriza a **Treasure** en el juego tiene cabida de todo, desde montar en un triciclo hasta parodias de Sailor Moon y las series de *Mechas*. Lo tendremos aquí muy pronto.

NEMESIS







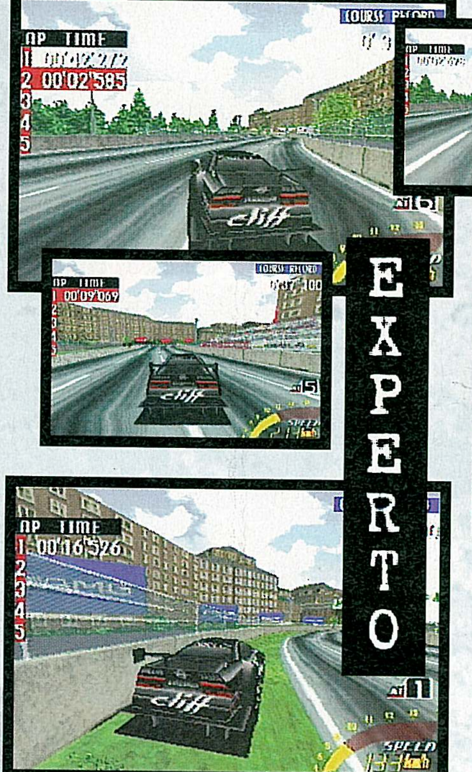




SELECT



SI EN LA SELECCION DEL COCHE PULSAIS HACIA ABAJO EN EL MANDO, LOS COCHES SERAN ASI.





EXPERTO

EL TERCER CIRCUITO DEL CAMPEONATO TRANSCURRE EN LAS CALLES DE UNA GRAN CIUDAD, LAS CURVAS Y LA ESTRECHEZ DE LOS TRAMOS PUEDEN SER UNOS OBSTACULOS BASTANTE DIFICILES DE SALVAR, SOBRE TODO SI NO TIENES EL MANDO ANALOGICO.

TOURING CAR

SEGA SATURN

Después del pequeño fiasco que supuso **MANX TT**, parece que los responsables de **Sega** han vuelto al buen camino encargando la conversión de **TOURING CAR** a los responsables de SEGA RALLY, y a tenor de lo que llevamos viendo estos últimos meses, puede que estemos ante el mejor juego de conducción para ***Saturn*** hasta la fecha. La máquina original no era ninguna maravilla (espectacular pero muy incontrolable), algo que se ha solucionado en ***Saturn***. Los gráficos son de lo más espectacular, y se desplazan a velocidades de vértigo, muy superiores a las de SEGA RALLY. Contaremos con tres circuitos y algún que otro secretillo, y para recorrerlos tendremos a nuestra disposición auténticos bólidos preparados para quemar el asfalto. El control es impresionante si disponemos de un mando analógico, que hará que nuestro coche se ajuste perfectamente a las curvas de los circuitos. Si el resto de arcades






FACIL

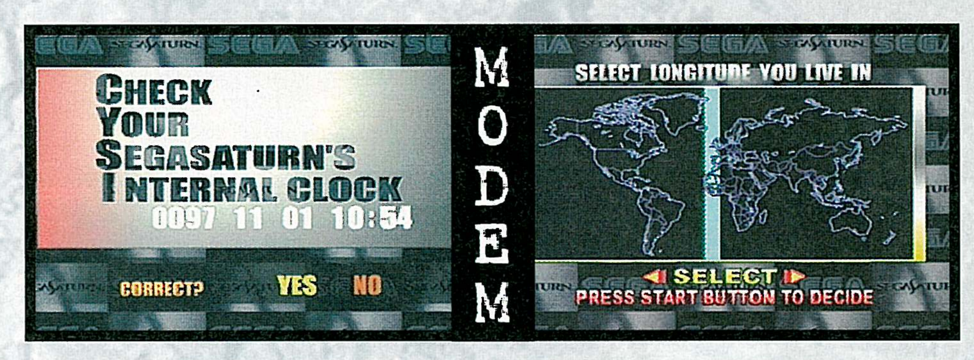
AUNQUE ESTE SEA EL TRAZADO FACIL, NO CREAIS QUE VAIS A LLEGAR LOS PRIMEROS. ESO ES ALGO RESERVADO A LOS QUE LLEVEN HORAS Y HORAS DE ENTRENAMIENTO Y SE CONOZCAN HASTA LA ULTIMA ONDULACION DE ESTE MAS QUE INTRINCADO CIRCUITO.

QUALIFY



ANTES DE LA CARRERA DEBERAS DAR UNA VUELTA DE CALIFICACION PARA VER TU LUGAR DE SALIDA.





FUERA DE EUROPA, **TOURING CAR** INCORPORA UNA INTERESANTE OPCION PARA PODER COMPETIR VIA MODEM CON OTROS JUGADORES. PARA ELLO SE NECESITA EL KIT DE CONEXION A INTERNET DE ***SATURN***, ALGO QUE NO ESTA DISPONIBLE FUERA DE JAPON Y **ESTADOS UNIDOS**.

de conducción para esta consola ya tenían un modo de juego exclusivo de ***Saturn***, en **TC** van a tener algo más que eso, ya que esta modalidad tiene varios submodos de juego, por eso se le ha bautizado como *Saturn Side*. Si hay algo que nos haya dejado boquiabiertos en este juego es su banda sonora, que combina las melodías de la máquina con otras compuestas especialmente para ***Saturn*** e interpretadas por **Avetrax**, un grupo formado por el músico **Richard Jaques** y la cantante **T. J. Davis** (que ha trabajado con gente como **Lisa Stansfield**) que lográn algunas de las canciones más memorables de todos los tiempos y que encajan perfectamente en un juego tan frenético y rápido como éste. En próximos números os ofreceremos toda la información de tan divertido juego que promete ser un auténtico éxito. Atentos porque os destriparemos todos los secretos de este nuevo arcade de conducción para todos los públicos poseedores de ***Saturn***.

THE PUNISHER

VERSUS



COMPITE CONTRA TU MEJOR AMIGO EN ESTE DIVERTIDO MODO DE JUEGO.

BOXES



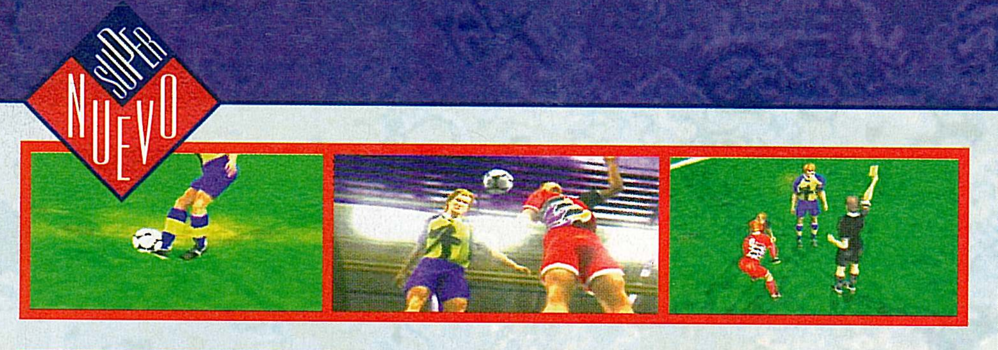
EL LUGAR IDEAL PARA REPARAR LOS IMPACTOS SUFRIDOS EN EL CHASIS DE NUESTRO BOLIDO.

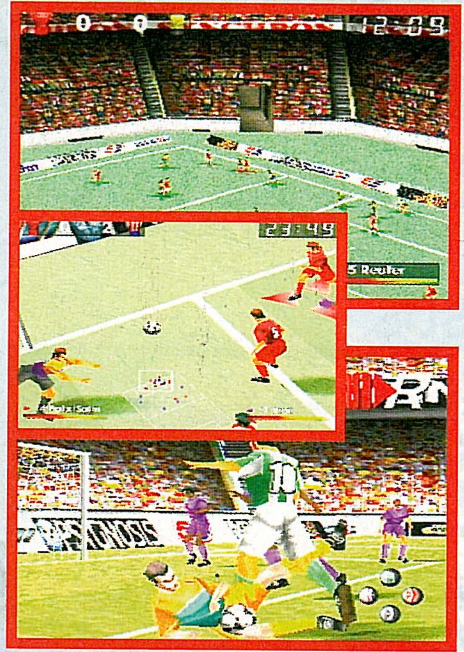




EL SEGUNDO CIRCUITO ES EN ALGUNOS TRAMOS INCLUSO MAS FACIL QUE EL PRIMERO. SI NO HEMOS SIDO MUY MALOS EN LA ANTERIOR CARRERA ES POSIBLE QUE SALGAMOS DESDE UN PUESTO RELATIVAMENTE COMODO, ALGO QUE SERA DE GRAN UTILIDAD.

SUPER NUEVO







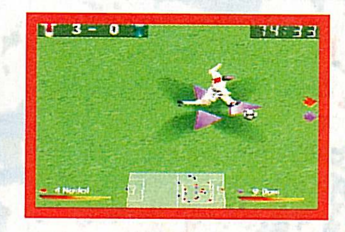


CLUBES





POWER SOCCER 2



J. A. de la Casa ha sido el elegido para comentar los partidos.

Psygnosis empieza a sacar jugo de sus grandes lanzamientos deportivos del pasado año. Si hace poco aparecía la segunda parte de F1, el turno llega ahora para ADIDAS POWER SOCCER. Sin embargo, la saga futbolística ya contaba con una secuela denominada ADIDAS POWER SOCCER INTERNATIONAL 97, en la que se añadieron comentarios en español, selecciones nacionales y los clubs de las ligas española e italiana. Para esta tercera entrega se mantienen las mejoras de la segunda parte añadiendo, además, los equipos de la liga de campeones. En el apartado sonoro se ha buscado la popularidad de **José Angel de la Casa** para realizar los comentarios, convirtiéndose en el tercer periodista deportivo español en acercarse a los videojuegos (antes lo hicieron **J. J. Santos** en EURO 96, y **Matías Prats** en INTERNATIONAL TENNIS OPEN). En el apartado gráfico destaca la mejora significativa en la definición de los jugadores y la posibilidad de reproducir espectaculares repeticiones.

CHIP & CE

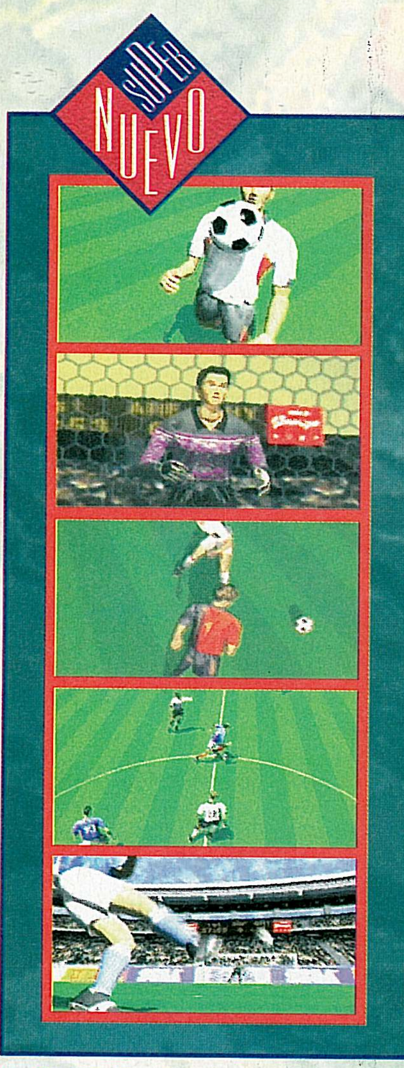












Sega ha decidido poner remedio a la sequía futbolística en los últimos meses de su consola estrella. Para ello, nada mejor que una nueva versión de WORLDWIDE SOCCER, el mejor simulador en este deporte para *Saturn*. Como ya ocurrió con INTERNATIONAL VICTORY GOAL Y WORLDWIDE SOCCER 97, el nuevo compacto es la conversión europea de un juego inicialmente creado para el mercado nipón. La principal novedad es la sustitución de los equipos de la liga japonesa no sólo por selecciones nacionales, sino también por clubs de las ligas francesa, española e inglesa. A falta de la confirmación definitiva, los equipos españoles no tendrán su nombre real, aunque son bastante similares. Ademas, los uniformes son idénticos a los oficiales de cada club. Como sorpresa adicional incorpora los seudónimos de los redactores del sector en diferentes equipos, aunque el editor permite modificarlos. El único pero es la casi inexistencia de mejoras técnicas, entre las que puede destacarse el mayor número de estadios disponibles.

CHIP & CE





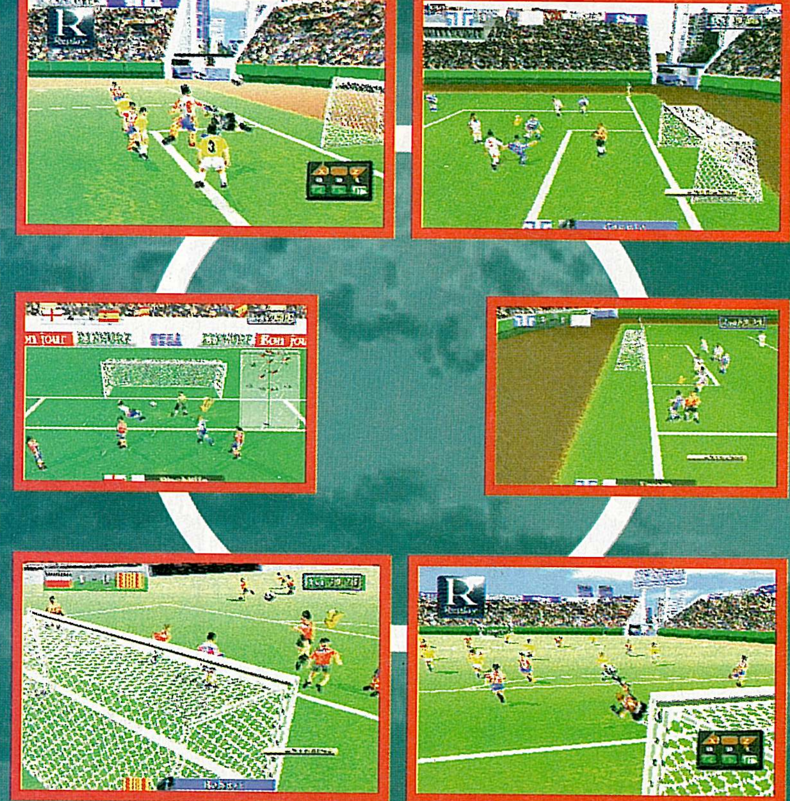
CLUBES

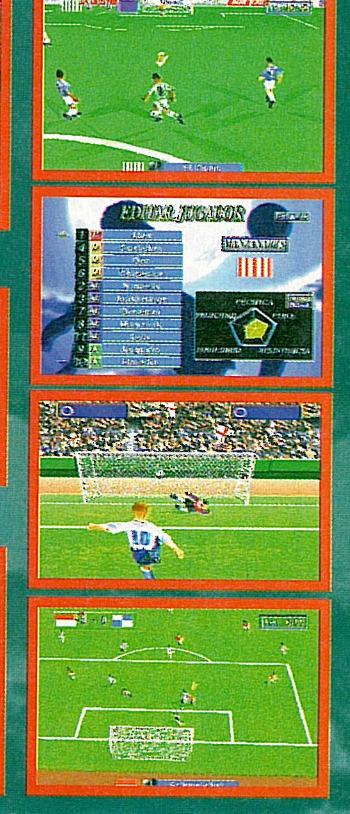


WORLDWIDE SOCCER 98 CLUB EDITION

SEGA SATURN







MONOPOLY

¡Arruina a tus amigos!



Monopoly cobra vida con fichas que se mueven en pantalla, animaciones, sonidos en directo... cómprate Madrid en esta versión interactiva del clásico juego de tablero. Recorre las calles de la ciudad y especula con las plazas, paseos... Después, construye casas y hoteles y espera a que tus rivales caigan en las casillas, serás millonario al instante.

- Juega sobre las calles de Madrid.
- Hasta 6 jugadores en una misma partida (4 en PlayStation.)
- Más de 800 animaciones llenas de color.
- Juego a través de Internet con jugadores de todo el mundo (versión PC.)
- Traducido al castellano.







Próximamente en:





ELECTRONIC ARTS

Distribuye **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91-304 70 91 Fax. 91-754 52 65

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91-754 55 40**

SUPER NUEVO





La música y el desarrollo nos recuerdan sospechosamente al juego CHORO Q. O comparten programadores, o son los mismos.



Para que nada os falte, en EVERYBODY'S GOLF también se ha incluido un torneo de minigolf para uno o varios jugadores simultáneos.

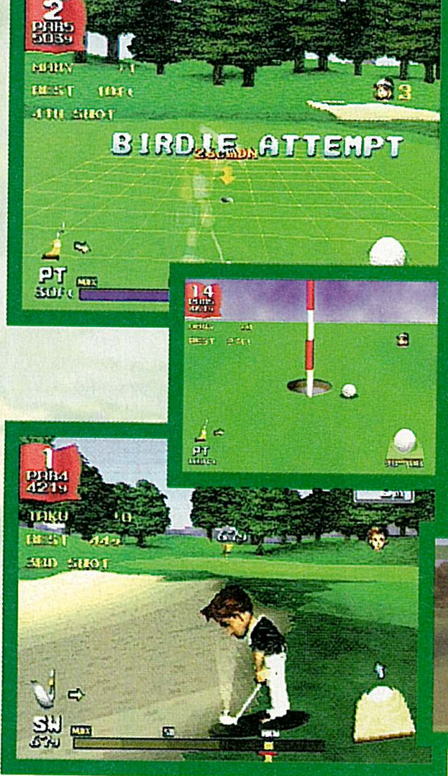


EVERYBODY'S GOLF

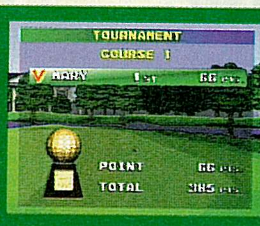


Dicen que lo bueno se hace esperar, y viendo la calidad de **EVERYBODY´S GOLF** la verdad es que no nos importaría que esta mala costumbre se convirtiera en una regla que cumplieran las compañías a rajatabla. Programado por **Camelot** para **SCE**, **EVERYBODY´S GOLF** es lo mejor que hemos visto en simuladores de ese deporte hasta la fecha en *PSX*. Aunque en un primer momento el simpático aspecto de los personajes nos hubiera hecho pensar que se trataba de otro divertimento con el golf como pretexto, unas cuantas partidas nos han mostrado un completísimo y sensacional simulador. Gráficamente todo tiene un aspecto impecable y cada escenario es un fascinante universo repleto de detalles y con una variedad de tonos y diseños realmente espectaculares. Pero es que **EG** posee además una tremenda jugabilidad con un nivel de dificultad creciente pero muy bien programado, personajes con diferentes características, varios modos de juego (un minigolf incluido), opción para varios jugadores simultáneos y, lo que es muy de agradecer, una carga casi instantánea. Por si todo eso no fuera suficiente, **EG** es muy sencillo de manejar, preciso y claro en sus barras de medición, tiene vistas desde todos los ángulos, guarda automáticamente los mejores golpes, y bonifica con puntos extra los buenos resultados y los golpes más acertados. En resumen, el mejor y más divertido juego de golf para *PlayStation*.

DE LUCAR

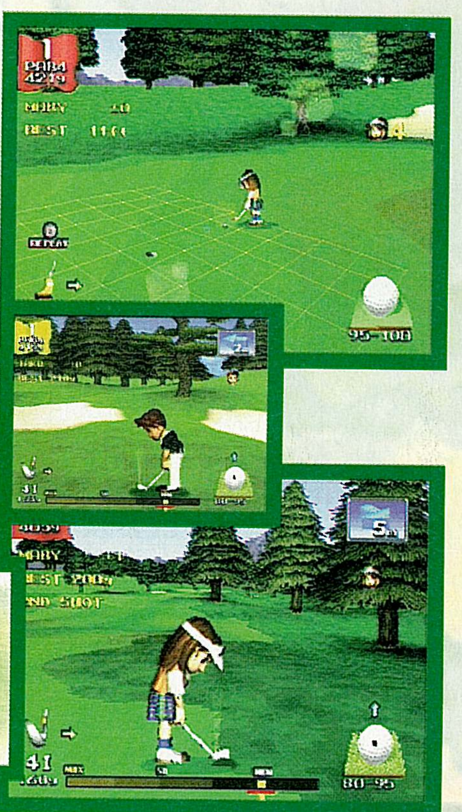












TAQUICARDIA

"Quería que el jugador se sintiese dentro de la aventura"
Shigeru Miyamoto. Creador de Lylat Wars.

NINTENDO64 LYLATWARS
INCLUDES RUMBLE PAK CONTROLLER ACCESSORY
PAL VERSION

VUELVE FOX McCLOUD Y TODOS SUS COMPAÑEROS DEL POPULAR ESCUADRÓN STARWING EN LA MÁS ALUCINANTE DE TODAS SUS AVENTURAS:

- ESCENARIOS CINEMATOGRÁFICOS EN 3D.
- HASTA CUATRO JUGADORES.
- INCLUYE, RUMBLE PAK UN NUEVO Y REVOLUCIONARIO ACCESORIO QUE EMITE EN EL MANDO DE CONTROL LAS VIBRACIONES PRODUCIDAS POR EL JUEGO.

UNA EXPERIENCIA NO APTA PARA CARDIACOS.









4 Jugadores



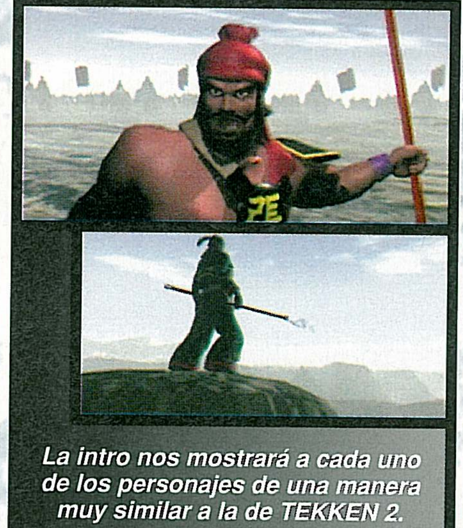









INTRO



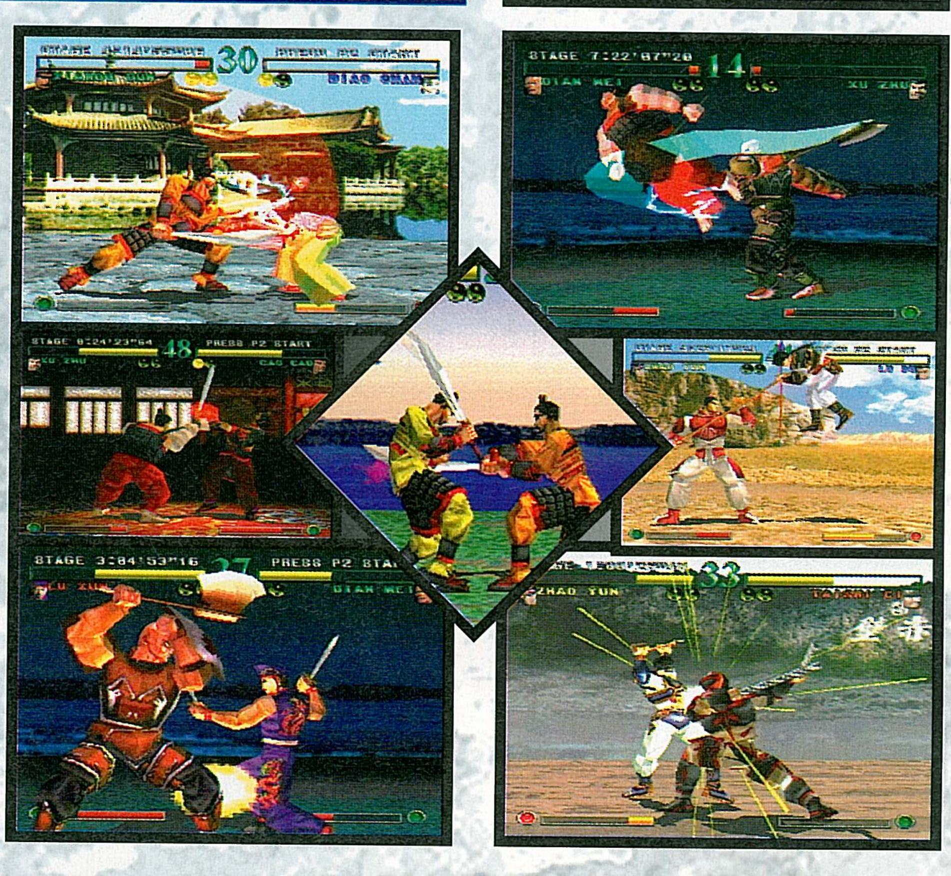
La intro nos mostrará a cada uno de los personajes de una manera muy similar a la de TEKKEN 2.

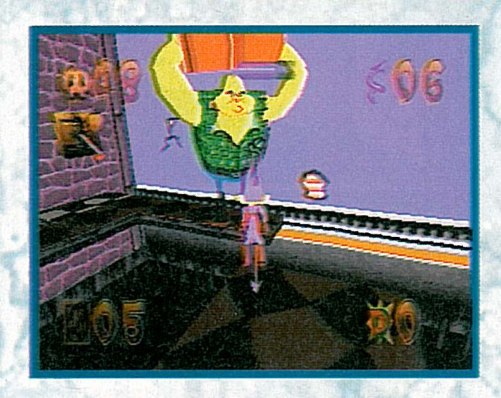
DINASTY WARRIORS



Koei, compañía muy dada a programar juegos de estrategia sobre todo situados en el medievo japonés, da vida a uno de los mejores juegos de lucha con armas en 3D del momento. Al igual que grandes éxitos como NOBUNAGA'S AMBITION, uno de los pocos juegos de esta compañía y de temática estratégica que logró traspasar la barrera nipona y llegar hasta los **Estados Unidos**, **DINASTY WARRIORS** está situado en la época medieval japonesa, y como su nombre indica, en el periodo de las batallas dinásticas. Diez personajes normales y otros 6 ocultos se partirán la cara en escenarios tan dispares como el patio de un palacio o una campiña al lado de un pueblo en llamas.

DOC







JERSEY DEVIL

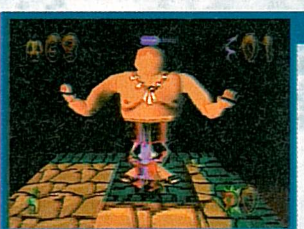
NEW GAME
LOAD GAME
CONTROLS

PLAYSTATION

OCEAN - MALOFILM INTERACTIVE

CD ROM

CANADA





FINAL BOSSES

Los jefes finales no podían faltar en un juego de plataformas. Aquí te mostramos dos de los seres que componen la plantilla de criaturas más indeseables de JERSEY DEVIL, un jefe de tribu y el siniestro Dr. Knarf.





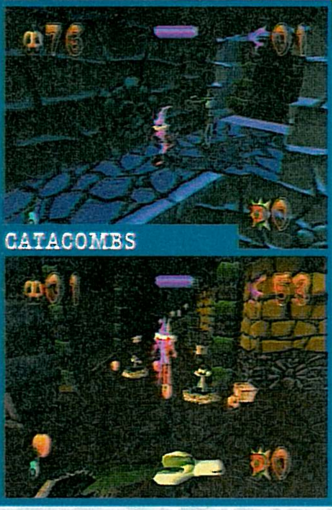
JERSEY DEVIL





Los componentes de **Malofilm Interactive**, una compañía canadiense, lanzan al mercado su primer juego para ***PlayStation*, JERSEY DEVIL**. Hasta el momento se habían dedicado al desarrollo de *software* multimedia para los usuarios de *PC*, sin embargo este giro en sus intereses comerciales nos puede proporcionar agradables sorpresas si continúan por el mismo camino. El título en cuestión, **JERSEY DEVIL**, es un plataformas en 3D con total libertad de movimientos en 360º, un género recientemente inaugurado en los 32 *bits* de **Sony** por CROC. Como protagonista se ha elegido a un duende que, según la leyenda, deambula por el área de New Jersey desde hace 260 años. Su misión consistirá en terminar con los desmanes del Dr. Knarf y su pupilo Dennis Pumpkinhead, que están aterrorizando a la ciudad con criaturas monstruosas. Jersey puede saltar, planear, empujar y noquear a sus adversarios. La rotación de las cámaras te permitirá gozar siempre de un perspectiva adecuada en cualquiera de los 11 niveles que comprende el juego. Desde plataformas móviles, abismos sin fondo hasta los típicos jefes finales amenizarán las divertidas aventuras de esta criatura. Sobre todo no os perdáis la impresionante *intro* del juego, un pequeño corto de dibujos animados con una calidad impresionante.

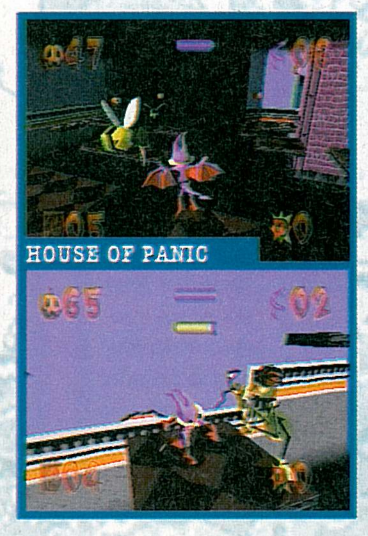
R. DREAMER



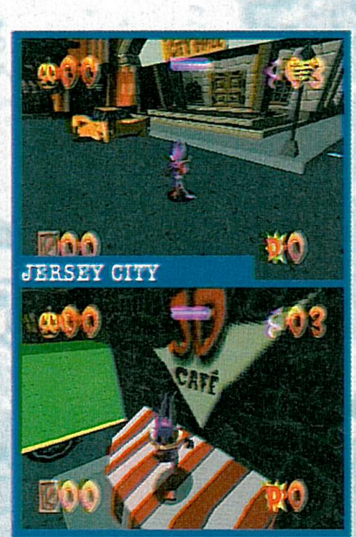
CATACOMBS



GARDEN OF DELIGHT

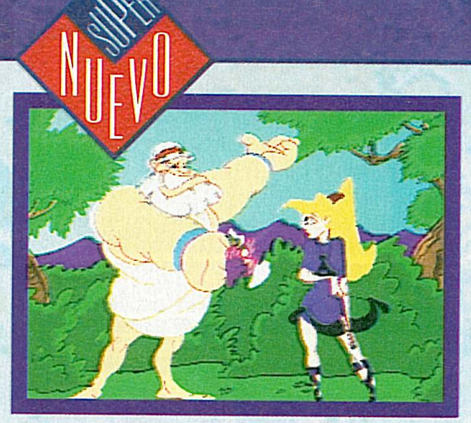


HOUSE OF PANIC



JERSEY CITY

SUPER NUEVO







HERC'S ADVENTURES
New Game
Load Game
Options

PLAYSTATION

LUCAS ARTS

CD ROM

EE. UU.

Erbe Software, coincidiendo con la campaña publicitaria de Hércules, el último héroe de la factoría Disney, se dispone a lanzar al mercado un juego que cuenta con calidad más que sobrada para alcanzar los primeros puestos de vuestras preferencias. Pero no penséis que se trata de un ardid de Lucas Arts para beneficiarse de la estela de la superproducción de dibujos animados, ya que este juego es previo en programación al de Disney y al lanzamiento de la película. Aunque es un hecho que les va a beneficiar sobremanera, es fruto de la casualidad. Y eso se deja notar en el juego, que salta a la vista que ha sido realizado con mimo y cuidado, sin las prisas que hubiera supuesto el querer aprovecharse del tirón de Hércules programando a toda pastilla. Se trata de una aventura en perspectiva tipo Zelda, con personajes con un look de dibujos animados y una mecánica de juego de las de «espadazo limpio». Humor, calidad gráfica y correcto planteamiento para una referencia indiscutible en las próximas navidades.

THE SCOPE

HERC'S ADVENTURE

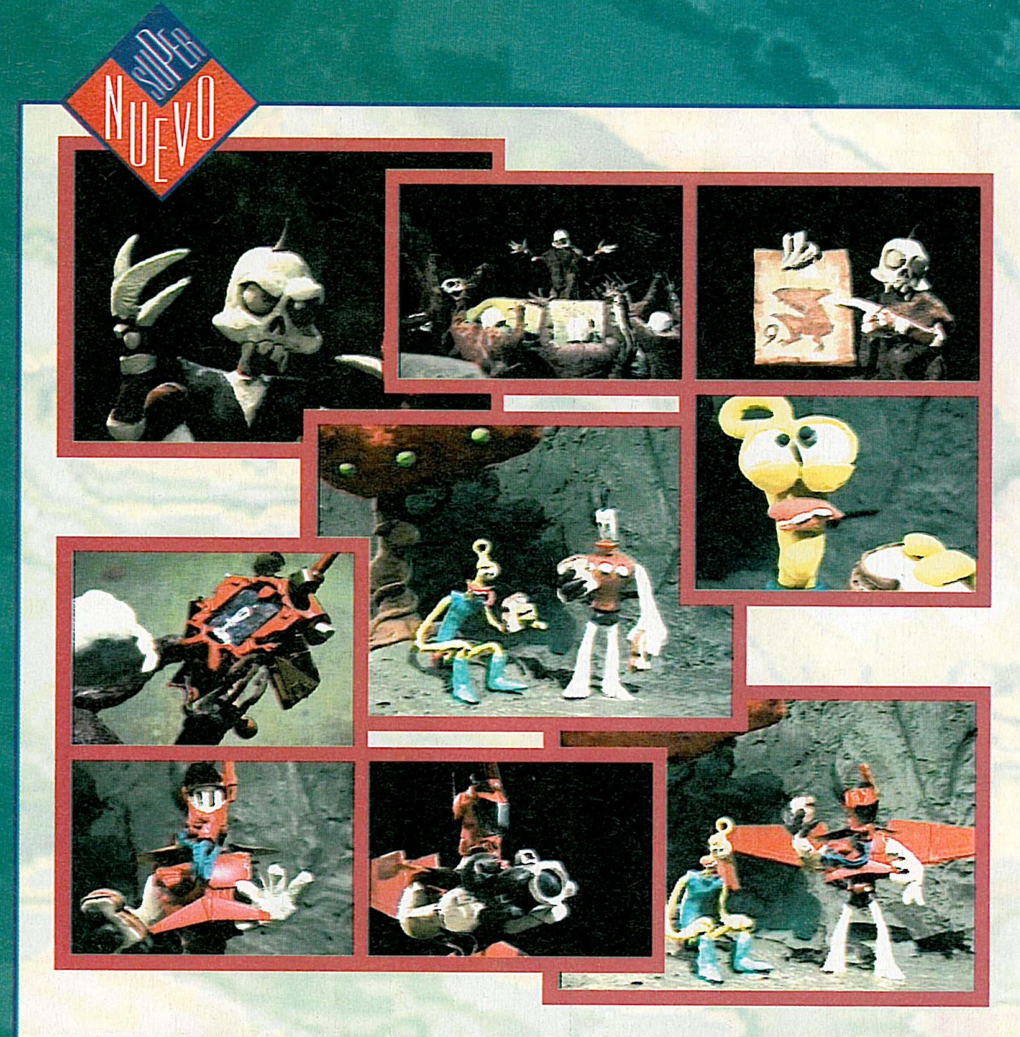




PERSONAJES

La bella Atlanta, el propio Herc o el pequeño pero matón Jason serán los personajes que podrás elegir al principio del juego para protagonizar tu aventura. Cada uno tiene sus propias armas y cualidades que deberás conocer a la perfección para avanzar en el juego.







SKULL MONKEYS

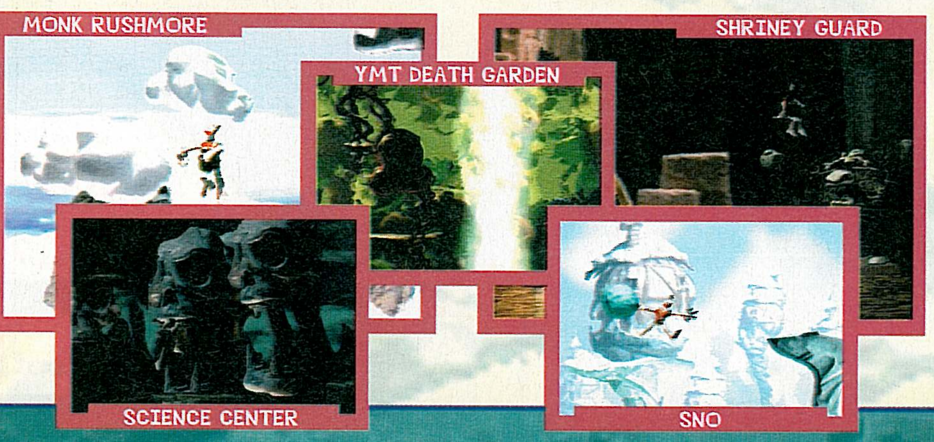


La mezcla no puede ser más explosiva. Por un lado los creadores de EARTHWORM JIM, y por otro los «raritos» de **DreamWorks Interactive**. En medio, otro personaje que despertó la carcajada de los usuarios de ***compatibles PC***: Klaymen, un ser estúpido donde los haya que protagonizó el magnífico, aunque escasamente recordado, NEVERHOOD. Juntos conforman uno de los títulos más hilarantes de cuantos han pasado (y pasarán) por la consola de **Sony**. Para comprobarlo no hay más que echar un vistazo a los nombres de las fases o de las armas que Klaymen utilizará. «Castle de los muertos» o «cabeza de pedo» son solo dos ejemplos de los muchos que encontraremos a lo largo del juego. Basado en la técnica que **Tim Burton** hiciese famosa con su inolvidable película de animación PESADILLA ANTES DE NAVIDAD, *stop-motion* (también conocida como *cinematic*), la gente de **DreamWorks** ha conseguido unos resultados cuando menos curiosos. Además utiliza un sistema de juego muy semejante (por no decir idéntico) al de un clásico como DONKEY KONG COUNTRY, por lo que la jugabilidad estará más que asegurada. Aún es pronto para forjar una opinión fiable sobre **SKULL MONEKYS** (tan sólo hemos tenido acceso a una *alpha*), aunque una cosa está muy clara: la banda sonora entrará por meritos propios en la antología de las músicas más extrañas y divertidas del videojuego. Mérito imprescindible para convertirse en leyenda.

J. C. MAYERICK

Castle de los muertos





Z

PLAYSTATION

SCE-BITMAP BROTHERS

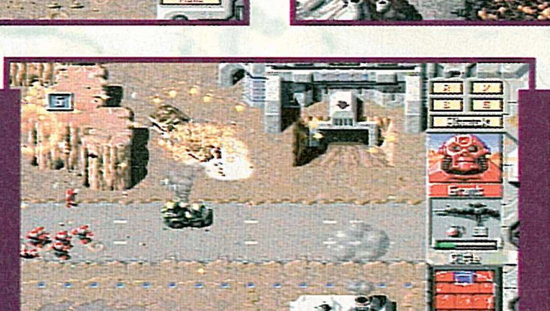
CD ROM

REINO UNIDO

Z PlayStation

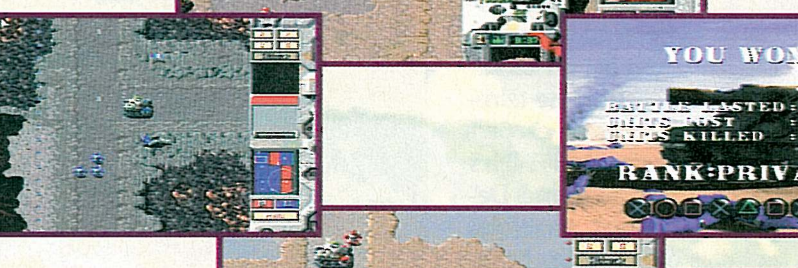






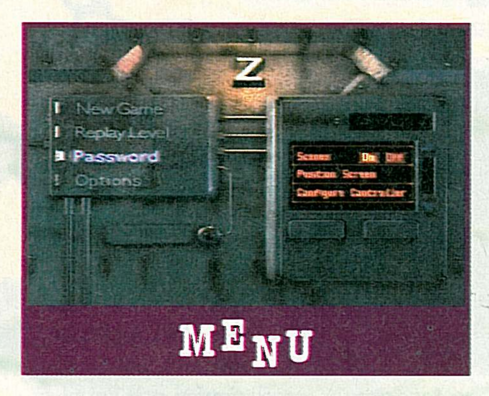
En Z, la rapidez a la hora de tomar las decisiones es tan importante como el aspecto estratégico. Dudar equivale a perder.

Z no tiene mucha complejidad en cuanto a acciones a realizar. La clave está en conquistar y mantener lo conseguido.







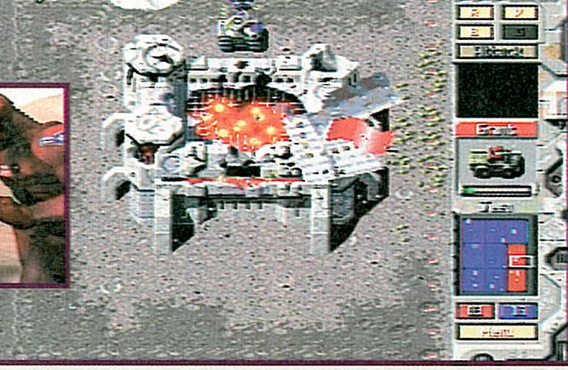


Aunque no es uno de los géneros con más títulos, hay que reconocer que los juegos de estrategia tienen uno de los públicos más fieles. En esta ocasión les ha tocado el turno a los usuarios de ***PlayStation*** con este **Z**, del popular grupo de programación **Bitmap Brothers**, que muchos de vosotros ya conoceréis por su versión de *PC*. Por compararlo a algo conocido, **Z** es parecido a COMMAND & CONQUER aunque con un diseño mucho menos serio y un desarrollo más elemental pero más frenético e igual de interesante. Partiendo de una base inicial en igualdad de fuerzas con la máquina, deberemos ir conquistando territorios y tomando posiciones sin dueño antes de que lo haga nuestro rival y, a partir de este instante, luchar por el control total del mapa. Aquí no se trata de construir, mejorar instalaciones, potenciar el armamento o acumular dinero para poder hacer todas esas cosas. Aquí sólo tendremos que estar pendientes de nuestras tropas y su colocación y analizar con prontitud la situación para aprovechar cualquier circunstancia que nos pueda poner en ventaja. Puede parecer excesivamente simplón pero os aseguramos que os lo pasaréis de miedo.

DE LUCAR







A medida que avancemos iremos encontrando nuevos elementos que nos complicarán bastante nuestra existencia. Casi todos ellos suelen aparecer en forma de nuevas armas y prototipos aunque, en algunos casos, son las características del terreno que impiden el acceso directo lo que más nos fastidiará.





Haberlos, haylos. Pero además de escasos, los simuladores de tenis en *PlayStation* o *Saturn* no han conseguido enganchar a los buenos aficionados al género. Por eso creemos que **TENNIS ARENA**, un juego de tenis realista pero con algunos detalles propios de los arcades, llega en un gran momento y con todo a favor para triunfar en ambos sistemas. Programado por **Smart Dog**, este programa recupera la jugabilidad clásica de los grandes juegos de tenis de 16 *bits* y añade la soberbia puesta en escena propia de las posibilidades técnicas de los 32 *bits*. El resultado es un juego con un diseño gráfico sobrio pero muy bello, con personajes poligonales perfectamente animados, multitud de escenarios y de superficies y unas cuantas perspectivas de juego, las justas, compensadas con un interesante movimiento *zoom in-zoom out* en las cámaras. En ese terreno está bien servido, pero es en el apartado de la jugabilidad donde **TENNIS ARENA** adquiere un nivel excelente. Demoledores golpes especiales, increíbles efectos en las bolas que pueden hacer que vayan a la grada, una curiosa y adictiva estructura en los torneos, unos rivales con muchos recursos y pocas fisuras, y el eterno modo para dos jugadores simultáneos convierten a **TENNIS ARENA** en el más completo juego de tenis en ambos sistemas.

DE LUCAR



TENNIS ARENA





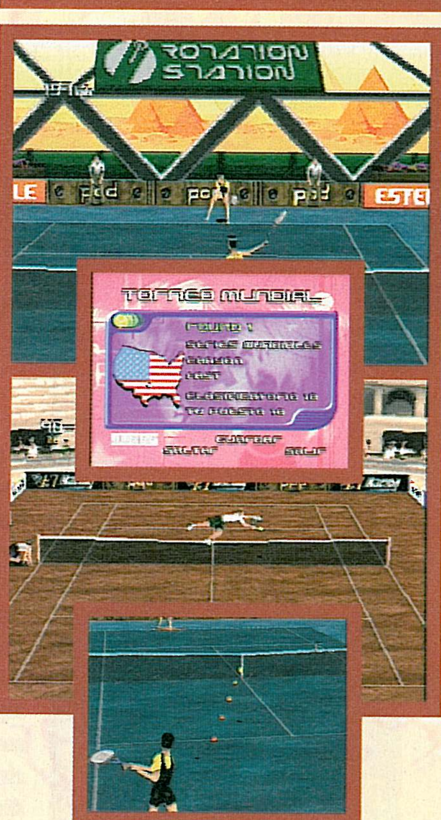


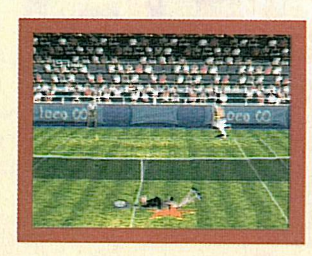


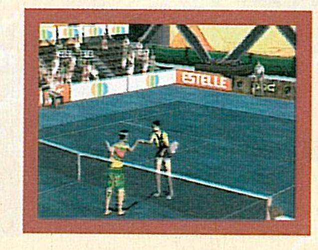






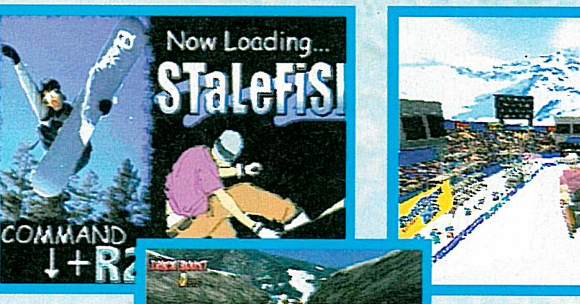












La principal novedad es la inclusión de múltiples acrobacias que se consiguen efectuando combos.



COMPETITION




2 players




En este modo la pantalla se puede dividir en vertical u horizontal.

HALF PIPE



COOLBOARDERS 2



A valado por la magnífica primera parte, aquí tenemos la continuación del mejor simulador de *snowboarding* de la historia. Las novedades son muchas y muy jugosas, y van desde los modos de juego (que incorporan desde el típico modo de competición, hasta una especie de *time trial*, pasando por un concurso de salto y otro de acrobacias sobre coches) hasta la incorporación de nuevas maneras de lograr movimientos sobre la tabla. Así, para efectuar un giro, una voltereta, agarrar la tabla o cualquier otra demostración de destreza, deberemos efectuar una combinación de botones, al más puro estilo de un juego de lucha. Afortunadamente hay un modo de juego que nos explicará la manera de hacerlos todos ellos, y su nombre técnico. Los circuitos han aumentado en número, en extensión y, sobre todo, en acierto en el diseño. Prometedor.

THE SCOPE

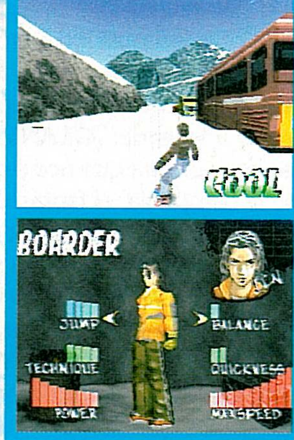
BIG AIR



FREE STYLE

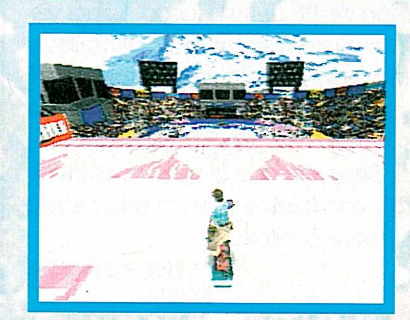



BOARD PARK







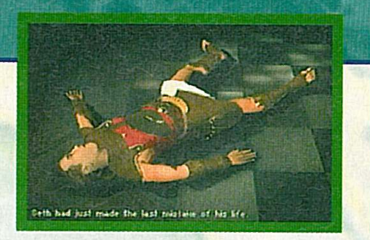




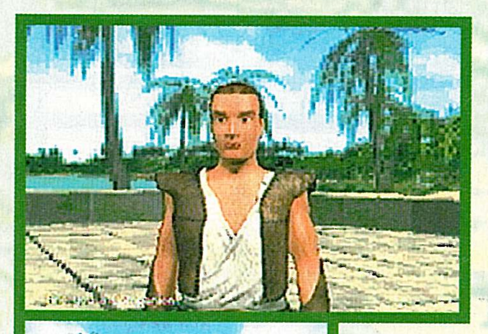
Esta segunda parte eleva a la máxima potencia lo que vimos en su antecesor.

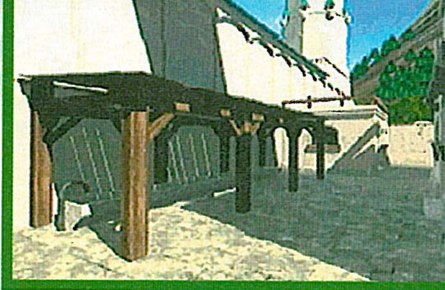


Si no procedes con cautela, y tu comportamiento hace sospechar a alguien, tu personaje puede acabar en la cárcel o muerto en cualquier rincón de esta ciudad.



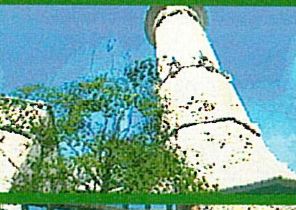








Aunque sin llegar a la resolución de PC, la calidad de los gráficos es impresionante.



PUZZLES





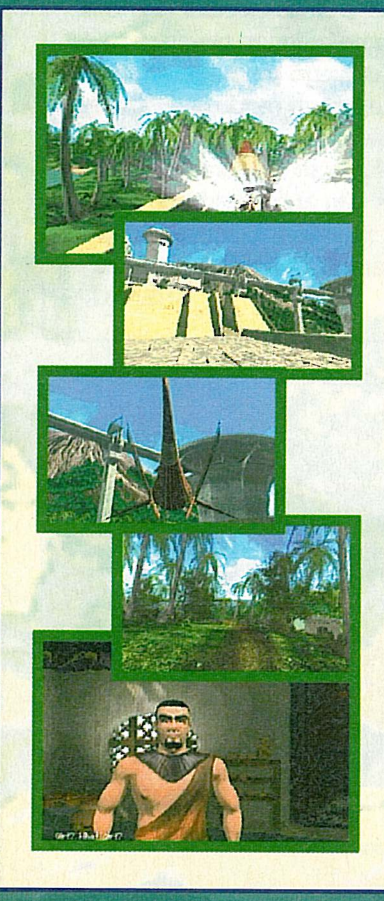


ATLANTIS



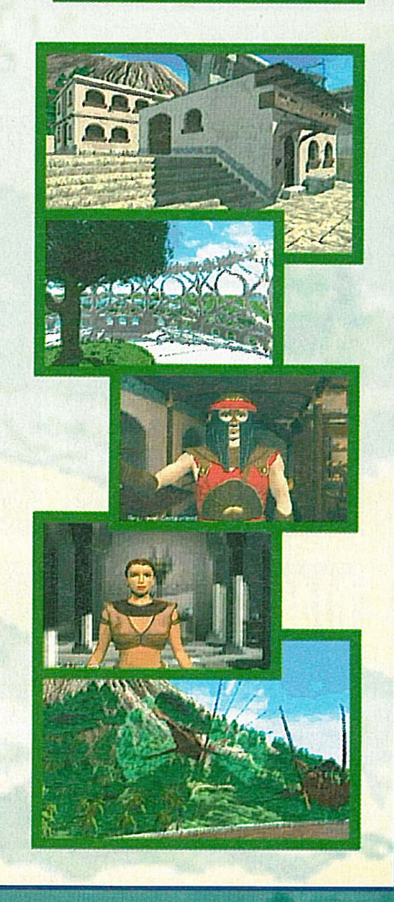






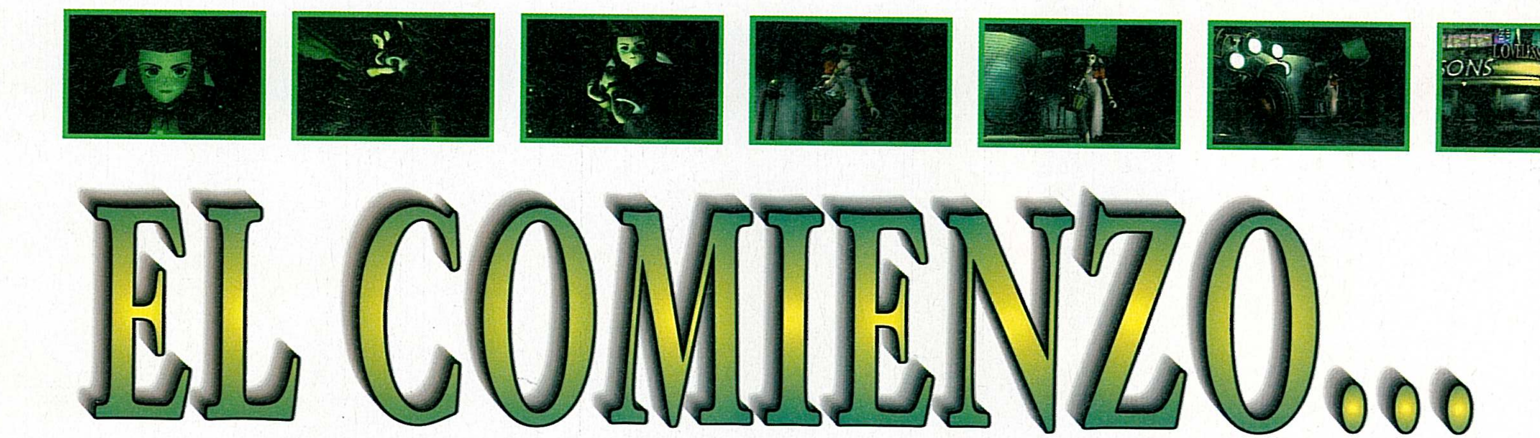
Cryo siempre ha sido una compañía que ha ofrecido gran originalidad en todos sus lanzamientos, tanta que muchas rarezas llevan su firma. La última creación de este equipo galo lleva un nombre que suena a leyenda: **ATLANTIS: THE LOST TALES.** Se trata de una aventura que nos recuerda bastante a otra creación de la compañía, el fantástico DUNE, que guarda bastantes similitudes en el sistema de juego. Para **ATLANTIS Cryo** ha desarrollado un nuevo sistema llamado *Omni 3D*, que nos permite ver los escenarios en los que estemos desde cualquier perspectiva posible, lo que nos permitirá ver cosas que no veríamos de otra manera. El aspecto del juego es absolutamente deslumbrante, y denota el excelente trabajo de los grafistas. Si alguno de vosotros ha tenido en sus manos la versión de *PC* de este juego, habra visto que las diferencias de resolución entre estas pantallas y lo que ve en su ordenador son bastantes, aunque en *PC* necesita como mínimo un *Pentium 166* para ir a la misma velocidad. Pero no todo iban a ser desventajas para los usuarios de los *32 bits* de **Sega**, ya que la música es infinitamente mejor a la de *PC*, con flautas y voces que parece mentira que salgan de nuestra consola.

THE PUNISHER

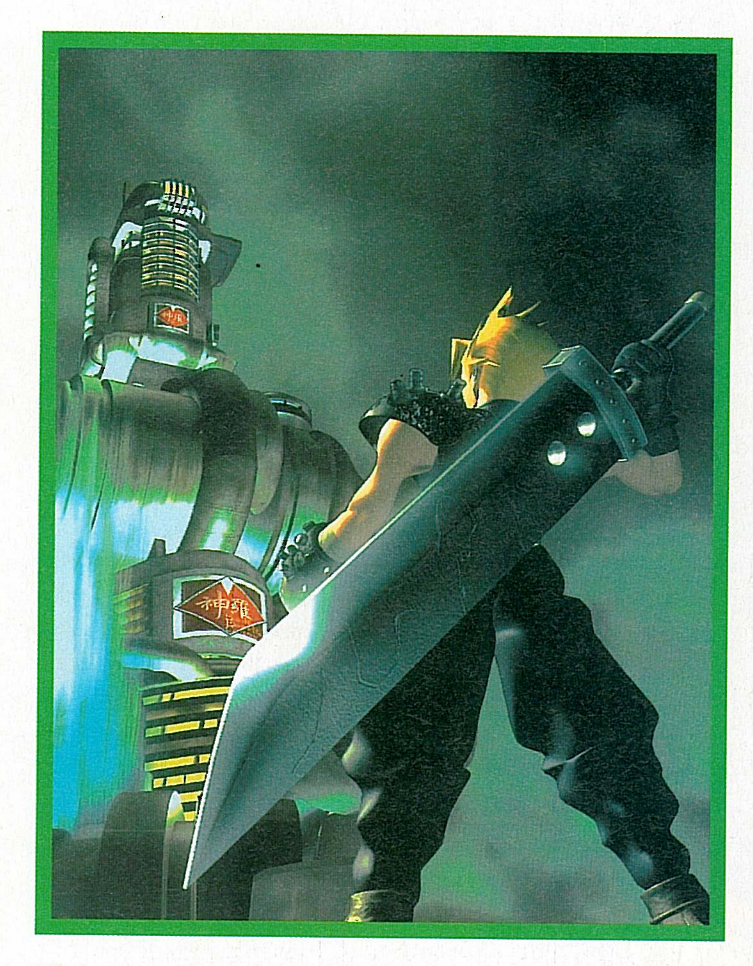



AHORA TIENES
UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD
ACE COMBAT 2
EL ÚLTIMO SIMULADOR DE VUELO
namco
Todo el PODER en tus MANOS
Compatible con neGcon
Exclusivo para PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
SONY
PlayStation
Ace Combat 2 TM & (c) 1995/1996 NAMCO LTD. All Rights Reserved. Namco Ltd. is a registered trademark of NAMCO LTD. A Namco product.
Distributed by Sony Computer Entertainment Europe. "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
TBWA

1ª PARTE



EL COMIENZO...



El deseo se ha cumplido, nuestros sueños por fin se han hecho realidad y tal como os anuncié en el número anterior aquí tenéis ante vosotros las primeras imágenes de FINAL FANTASY VII en castellano, el juego más esperado del presente año y el auténtico estandarte del catálogo de PlayStation.

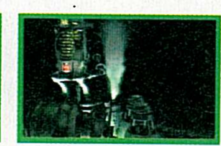
Parecía que el sagrado y magno acontecimiento no iba a suceder nunca, y de un día para otro tengo entre mis manos la preciada *beta* de la versión en castellano de su majestad **FINAL FANTASY VII**. Apenas han pasado poco más de ocho meses de su triunfal comercialización en **Japón** el pasado 31 de Enero y menos de dos meses en Estados Unidos, donde vió la luz el 5 de Septiembre y en donde ya alcanza la nada despreciable cifra de más de medio millón de unidades vendidas. Pero lo que nos interesa es nuestro país y la posibilidad de disfrutar con la insuperable creación de **Square** en nuestro idioma (recordad que sólo será traducido al inglés, alemán y castellano), todo un privilegio que tendremos que agradecer a los dirigentes de **SCE España y SCE Europe**, que han hecho todo lo posible para que tengamos entre manos una versión que podrán degustar plenamente todos los usuarios españoles de *PlayStation* (y el que no lo haga se pierde el mejor juego creado para esta consola, palabra de **The Elf**). En esta primera parte de la *review* de **FFVII** tan sólo quiero mostraros los

¡¡ EN CASTELLANO !!



Todos los textos han sido traducidos incluyendo los créditos, la pantalla de *Game Over* y la que pide el cambio de disco.





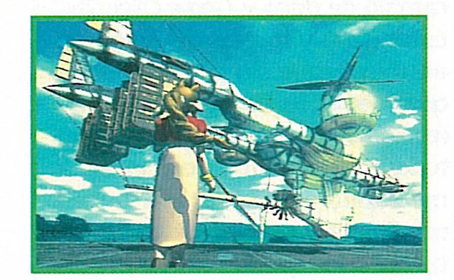






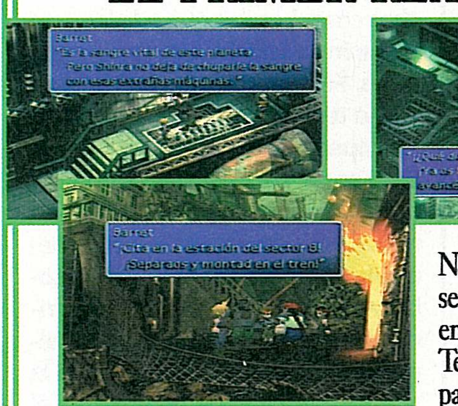


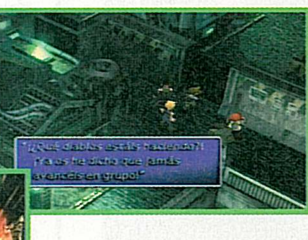


FINAL FANTASY VII™

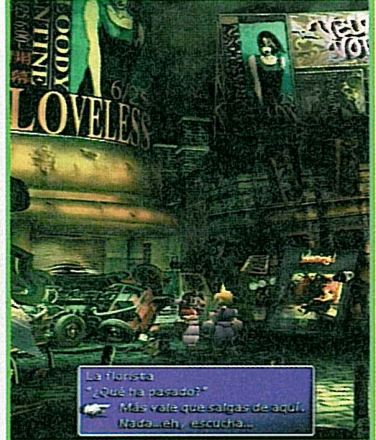
EL PRIMER REACTOR



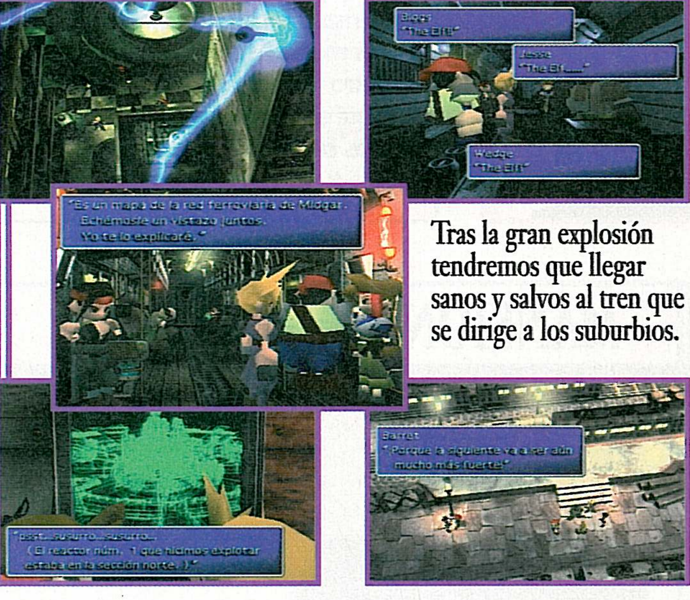


Nuestra primera misión será colocar un explosivo en el reactor de Mako. Tendrás diez minutos para abandonar el lugar.



LA GRAN ESCAPADA

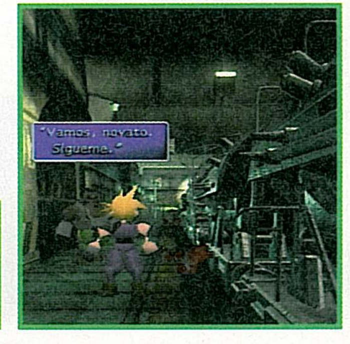


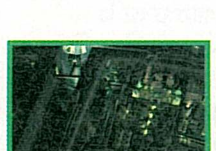
Tras la gran explosión tendremos que llegar sanos y salvos al tren que se dirige a los suburbios.






acontecimientos que dan inicio a la gran aventura de Cloud Strife y compañía frente al imperio Shinra. Y paso a paso, para que sintáis más cerca aún el mito de **Square**, para que vuestro corazón lata más deprisa con las inolvidables secuencias y para que os deis cuenta de la gran magnitud del juego, que le sitúa, vuelvo a repetir, en lo más alto del podio de juegos para ***PlayStation***, y como uno de los tres mejores (quizá el primero) jamás creado para consola. La traducción de los textos de





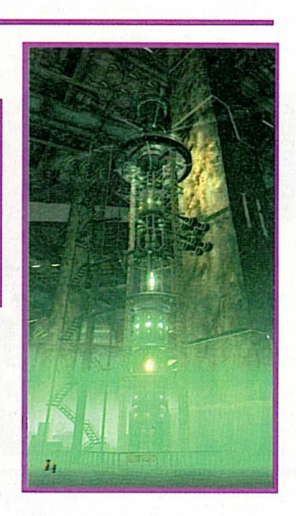




SUBURBIOS SECTOR 7

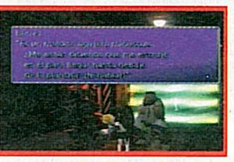
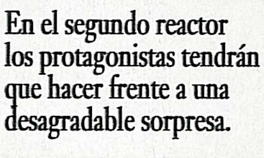


Aquí se halla el cuartel general del grupo Avalancha. Tras una conversación con Tifa, continuará la aventura.



REACTOR DE MAKO 5




En el segundo reactor los protagonistas tendrán que hacer frente a una desagradable sorpresa.








la *Beta* analizada alcanza un nivel notable, aunque todavía aparecen pequeños errores que serán subsanados en la versión final. **SCEE** ha traducido el juego completamente, desde las pantallas de crédito, de cambio de disco y *Game Over* hasta los *items* y magias del juego en un despliegue sin precedentes y que además ha batido todo tipo de records de tiempo. Y todo para que todos podáis disfrutar con el séptimo capítulo de la saga RPG más prestigiosa y querida de todos los tiempos. He querido utilizar el titular que acompaña a esta primera parte porque con la llegada de **FINAL FANTASY VII** comienzan muchas cosas bonitas que a la larga se tornarán inolvidables, épicas y esenciales. **FFVII** comienza con el maravilloso tema musical *Prelude* (que ha acompañado a todos los capítulos de la saga), para dar paso a una fastuosa e impactante *intro* donde veremos por primera vez a la bella Aeris (Aerith en la versión inglesa) y sobrevolaremos Midgar para presenciar la llegada en tren del grupo terrorista Avalancha al sector 7 de la mastodóntica urbe. Comienza el juego en perfecto castellano, «Vamos, novato, sígueme», serán las primeras palabras que Barret dirija al protagonista Cloud.
La sensación de participar en el juego es mucho mayor, el juego habla nuestro idioma. También comenzará aquí el primer combate. Dos soldados de Shinra aparecen ante tí, utiliza tu magia o golpe de espada

TUTORIALES



A lo largo del juego encontraremos exhaustivos tutoriales para aprender técnicas básicas y avanzadas.

MANSION DON CORNEO

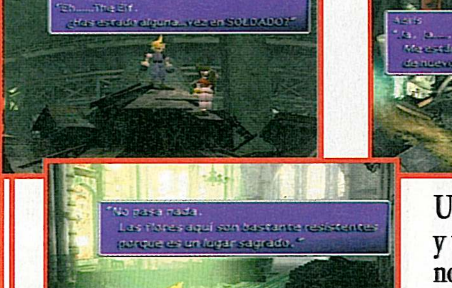


Para entrar en la mansión de Don Corneo tendremos que disfrazarnos de chica junto a Tifa y Aeris.





SUBURBIOS SECTOR 5















Un tejado semiderruido y un colchón de flores nos han salvado de una mortal caída. La bella Aeris se convertirá en nuestra nueva amiga.

LA MOTO

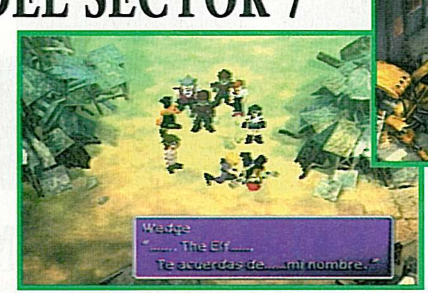


Para abandonar la ciudad de Midgar tendremos que custodiar a bordo de esta moto el vehículo donde viajan los demás. Derriba a todos los enemigos.



DESTRUCCION DEL SECTOR 7









La malvada organización Shinra ha planeado destruir el soporte que sujeta la gran placa sobre el sector 7. Aunque pongas todo tu empeño, no podrás evitarlo.

y sube tu nivel de experiencia. La gran aventura ha comenzado, y lo mejor es que somos los protagonistas de excepción. Pero al introducir el primero de los tres CD´s de **FINAL FANTASY VII** en tu ***PlayStation*** no sólo comienza la mejor aventura jamás concebida, comienza una nueva experiencia, una nueva forma de sentir un videojuego, una nueva etapa que no sólo permanecerá en tu interior mientras juegas, sino que perdurará en tu memoria eternamente. Los maravillosos escenarios y secuencias CG, así como la banda sonora, son el uniforme de gala perfecto para un argumento y guión tan inmensamente perfecto que asusta. Y asusta porque se introduce en tu propia

SUBURBIOS SECTOR 6



Antes de encontrar a Tifa tendrás que surcar este curioso mercadillo donde se vende de todo...









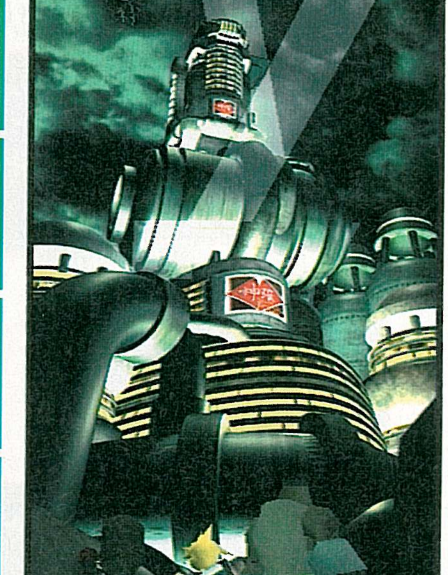
ATAQUE A SHINRA H.Q.



Tu misión en este gran edificio será encontrar a Aeris y las tarjetas de seguridad que os permitirán acceder a otras plantas. También se nos unirá el felino Red XIII.

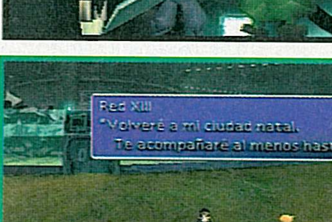














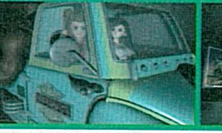










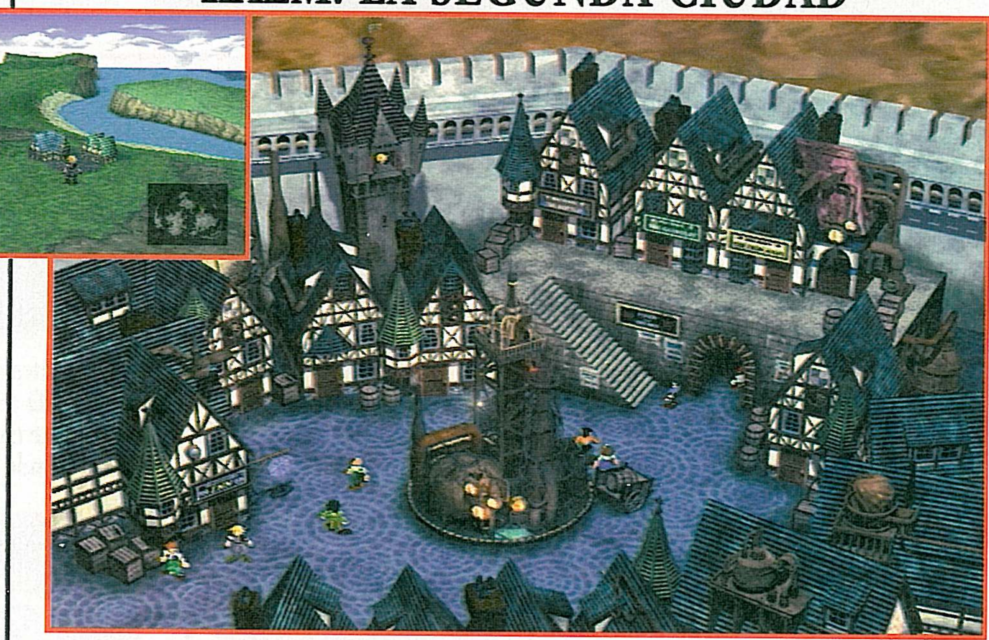




vida y te atrapa, te embriaga con sus casi infinitas e inesperadas situaciones. Y entonces sentirás cada instante de **FF-VII** dentro de tí, como si la aventura fuera realmente tuya. Así es la magia de **Square**. Y cuando tengas que volver a la cruda realidad, en ese preciso instante hasta maldecirás tu suerte por no vivir realmente en los suburbios del sector 7 de Midgar junto a Tifa, Barrett o la inquietante y frágil Aeris. Pero no te preocupes porque a la mañana, tarde o noche siguiente podrás seguir compartiendo tus mejores momentos con **FINAL FANTASY VII**. ¡Hasta el próximo número! Y no olvidéis que esto sólo es..., el comienzo.

THE ELF

KALM: LA SEGUNDA CIUDAD



Tras abandonar la ciudad de Midgar llegaremos hasta el pintoresco poblado de Kalm. Aquí el protagonista contará a todos su misteriosa experiencia junto al enigmático Sefirot...

CONTINUARA....

DRAGON BALL

FINAL BOUT

ドラゴンボール ファイナルバウト

BANDAI

Son Goku, Pan, Vegeta, Piccolo, Freezer, Son Gohan, Trunks, Cell, Boo, Goku Jr... Lo mejor de Dragon Ball y Dragon Ball GT en un solo juego.

Prepárate para pelear en tierra....¿o quizás prefieres luchar en el aire?.

En Dragon Ball Final Bout tienes libertad absoluta de movimientos, diferentes ángulos de cámara, rotaciones de 360º, espectaculares golpes especiales, personajes poligonales en 3D. Lanza Ondas Kame Hame Ha y potencia a los personajes de Akira Toriyama hasta convertirles en super Saiyanes del máximo nivel.

Dragon Ball Final Bout. El juego definitivo

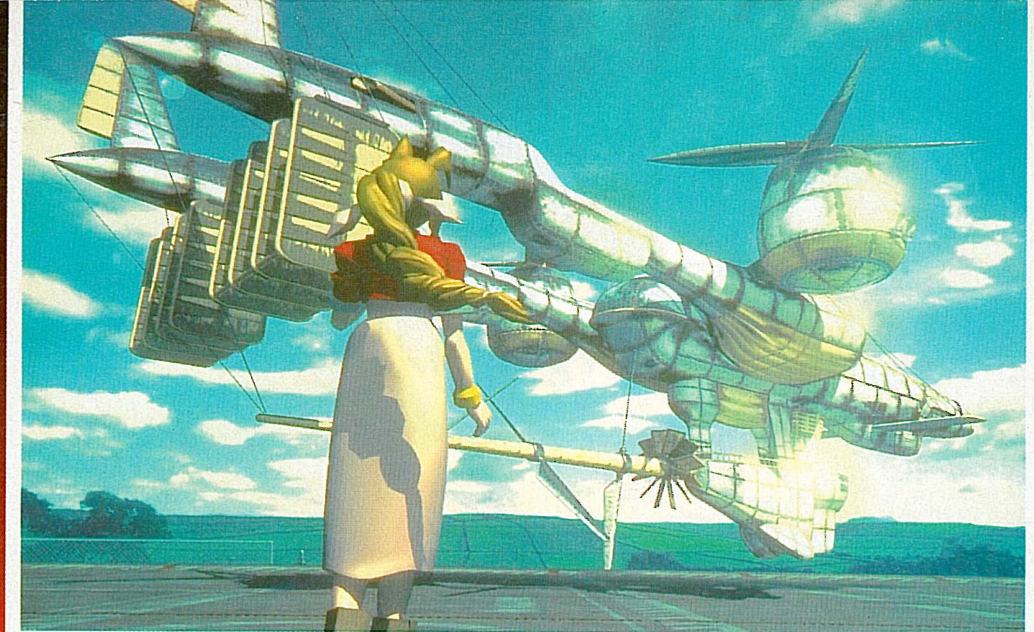


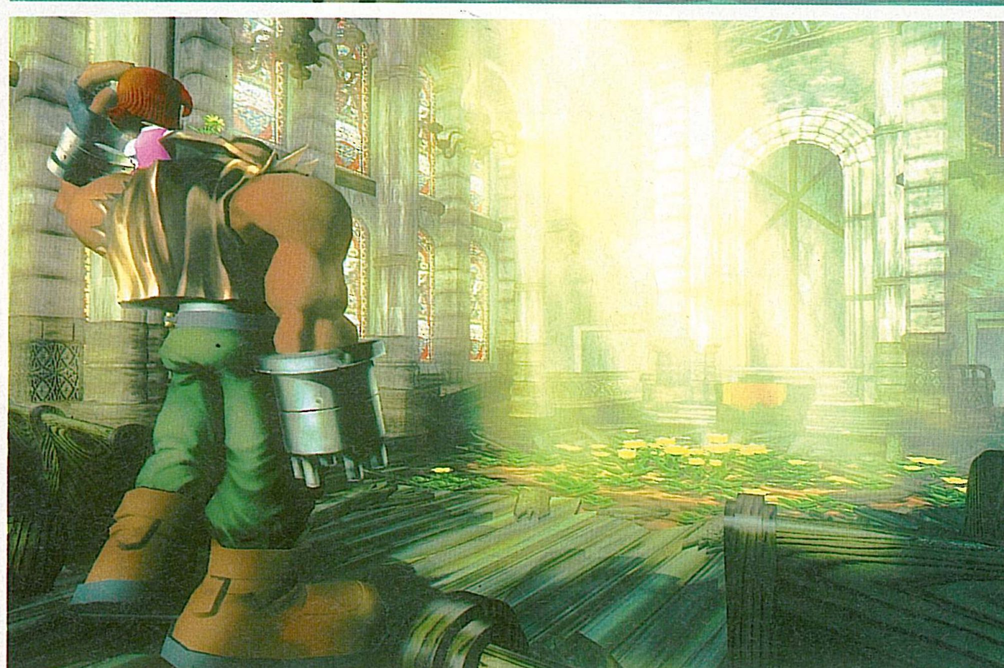
NEW SOFTWARE CENTER COMPANY, S.L.

c/ Pedro Muguruza, 6º - 1ª • 28036 Madrid. Tel.: (91) 359 29 92 • Fax: (91) 359 30 60



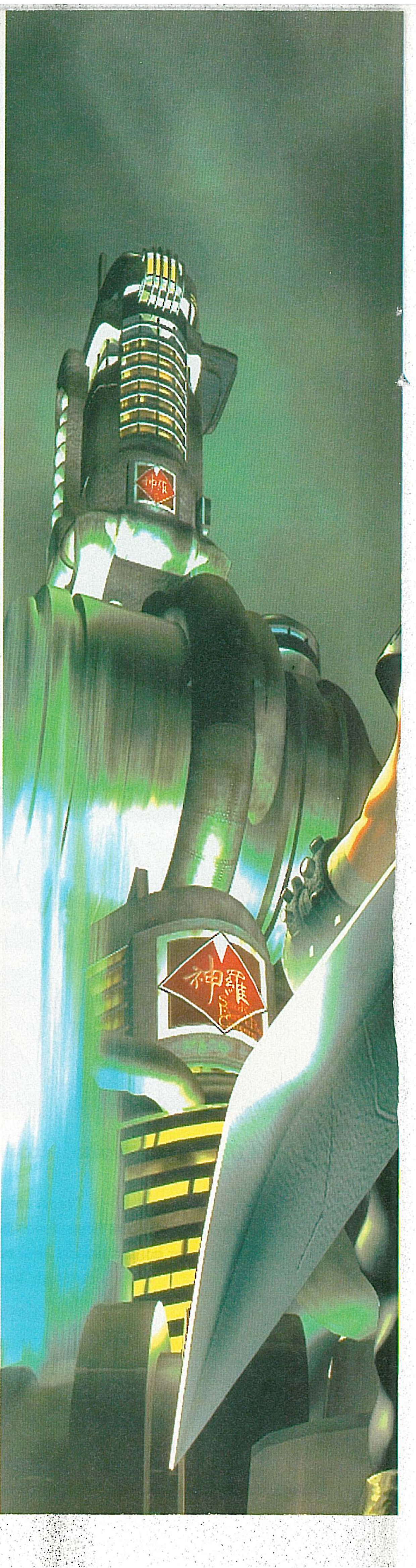


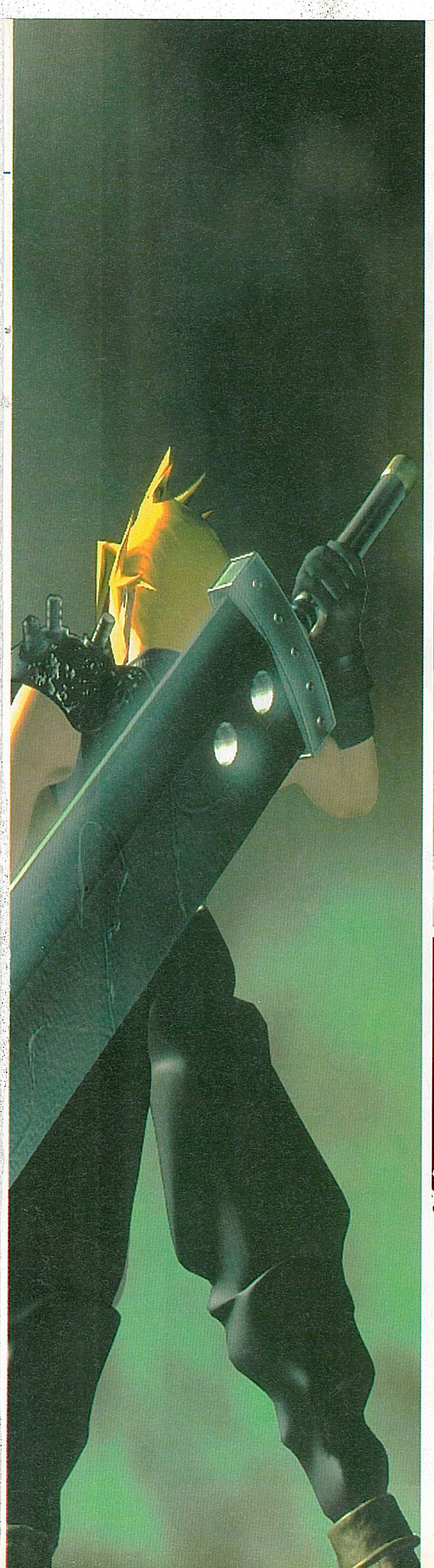




Sony C.E. y SUPER JUEGOS celebran la traducción al castellano de FINAL FANTASY VII regalando ***10 lotes compuestos por una consola, un juego y una Memory Card y otros 30 lotes compuestos por un juego y una memory card***. En este número y en el de Diciembre te haremos 3 preguntas cuya respuesta podrás

Concurso FINAL FANTASY VII™









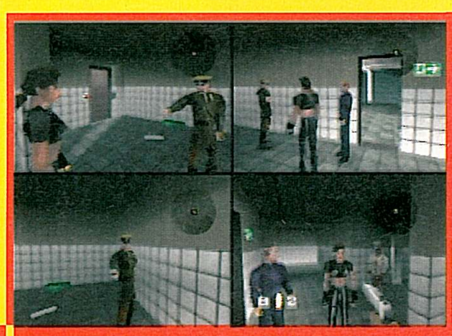
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

encontrar en las dos partes de la review del juego. Rellena los cupones de ambos meses con todos tus datos y las respuestas (no se admitirán fotocopias) y envíalos juntos antes del 20 de Diciembre a: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. Indica en el sobre «CONCURSO FINAL FANTASY VII».

PREGUNTAS: 1) ¿Cómo se llama la ciudad donde comienza FINAL FANTASY VII? 2) ¿Cuál es el nombre del felino que acompaña a Cloud durante parte de su aventura? 3) ¿Quién es la chica que le ofrece una flor a Cloud al principio de la aventura?

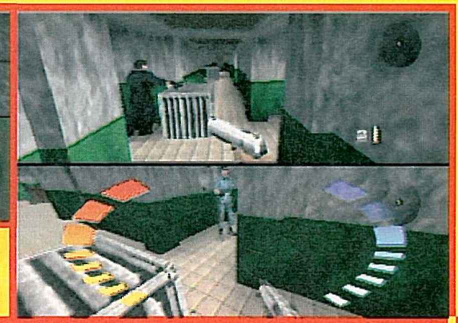

GOLDENEYE 007
RAREWARE











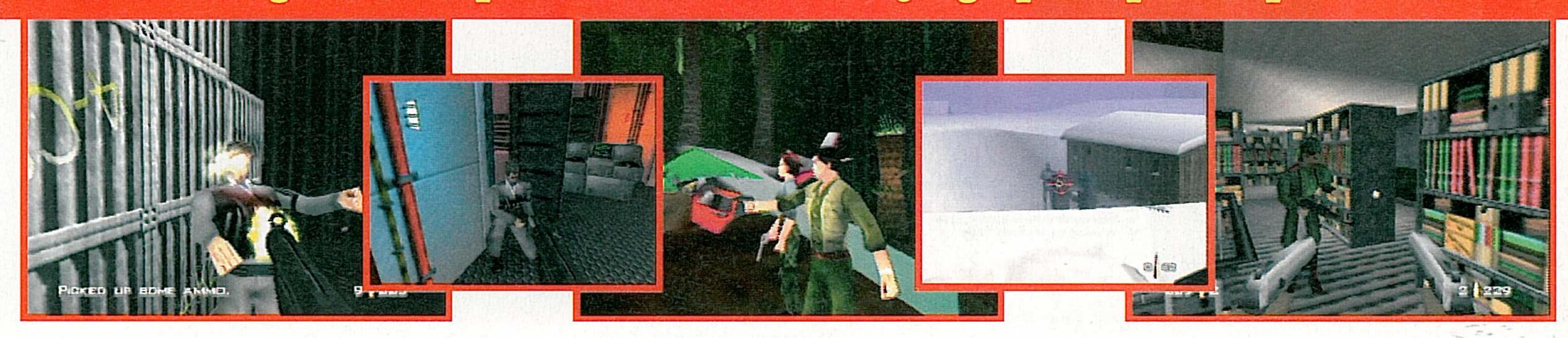
VARIOS JUGADORES

Si tenemos en cuenta la extraordinaria calidad del modo individual, esta opción para 2, 3 ó 4 jugadores simultáneos, que en muchos programas sólo es un relleno más, hay que considerarla ya como un lujo impagable. No requiere ningún tipo de adaptador ni cable *link*, sólo tantos mandos como participantes. Aunque pueda parecer una exageración, es más divertido y emocionante que el individual.

Aunque los usuarios de ***Nintendo 64*** ya han tenido sobrados motivos para alegrarse por la compra de esta consola, títulos como este **GOLDENEYE** les van a proporcionar la oportunidad de disfrutar de lo que serán los juegos del mañana. Dicen que «el diablo está en los detalles»... Pues bien, a este programa habrá que empezar a considerarlo «diabólico», porque es un auténtico alarde de cómo cuidar hasta el último detalle sin caer en exageraciones y, lo que es más importante, sin perder un sólo ápice de jugabilidad o de dinamismo en la acción. Viendo cualquiera de sus pantallas, lo normal es que muchos de vosotros pensarais que se trata de un simple ejercicio de buen gusto inspirado en el ambiente y escenarios de la película. Lo genial es que detrás de esa inmejorable puesta en escena hay un *shoot´em-up* de primer orden, inteligente en el planteamiento y brillante en la ejecución, que te mantiene en tensión constante y te obliga a prestar toda tu atención a cada circunstancia. El ritmo de juego es más pausado que en otros títulos del género, sin que ello quiera decir que se trate de un juego lento o que tenga problemas para moverse. Quizá sea el más apropiado para un programa en que cada enemigo pueda suponer un serio problema, y más si tenemos en cuenta la escasez de *items* reponedores y los pocos impactos que soporta nuestro personaje. En cualquier caso, ya decimos que el nivel técnico de **GOLDENEYE** es excelente, y que todo se mueve a las mil maravillas a pesar de la complejidad de muchos de los decorados y de la abundancia de elementos móviles en pantalla. En sus veinte fases podremos observar todas las virtudes gráficas que atesora ***Nintendo 64*** en un despliegue de medios que incluye todo tipo de efectos de luces, centenares de texturas diferentes, efecto de

LICENCIA PARA ARRASAR

En muchas ocasiones hay compañías que aprovechan una licencia basada en una gran película para colarnos un juego mediocre. Con GOLDENEYE han logrado lo imposible: hacer un videojuego que supera la película.

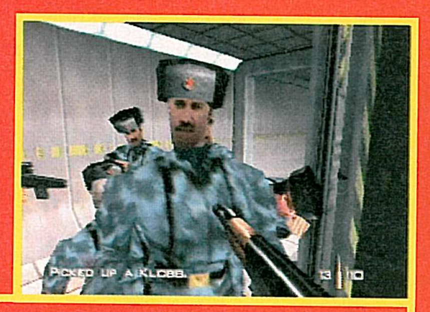




MIRA TELESCOPICA

Una de las sorpresas más agradables del juego es el rifle con mira telescópica. Con él podréis salvar algunas dificultades y enemigos sin arriesgar ni tener que descubrir vuestra posición. Es la herramienta de trabajo obligatoria en varias fases.

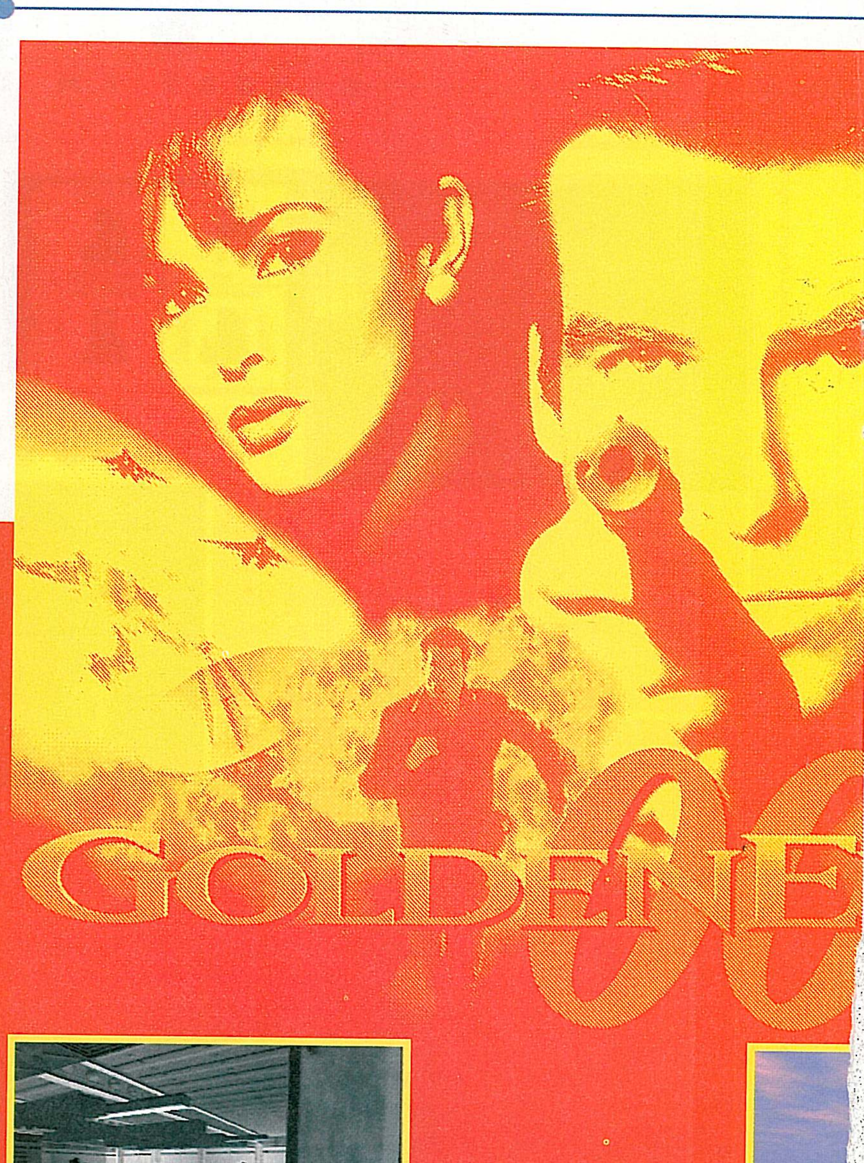
niebla, transparencias, polígonos que no desaparecen y muchas más cosas que hablan de un trabajo concienzudo. Un detalle que llama también la atención, por su perfección y porque permanecen en el tiempo, son las marcas de los disparos en paredes suelos o cristales. Este tipo de marcas ya han aparecido en otros títulos, pero como aquí las encontraréis no tenemos constancia alguna.
En lo que tampoco sirven mucho las comparaciones (aunque evidentemente sean posibles) es en el tema de la jugabilidad. **GOLDENEYE**, además de ofrecernos la atractiva oferta habitual en el género (acción, objetos a buscar y un montón de fases), cuenta con una forma distinta de graduar los niveles de dificultad y con un modo para varios jugadores simultáneos que no precisa

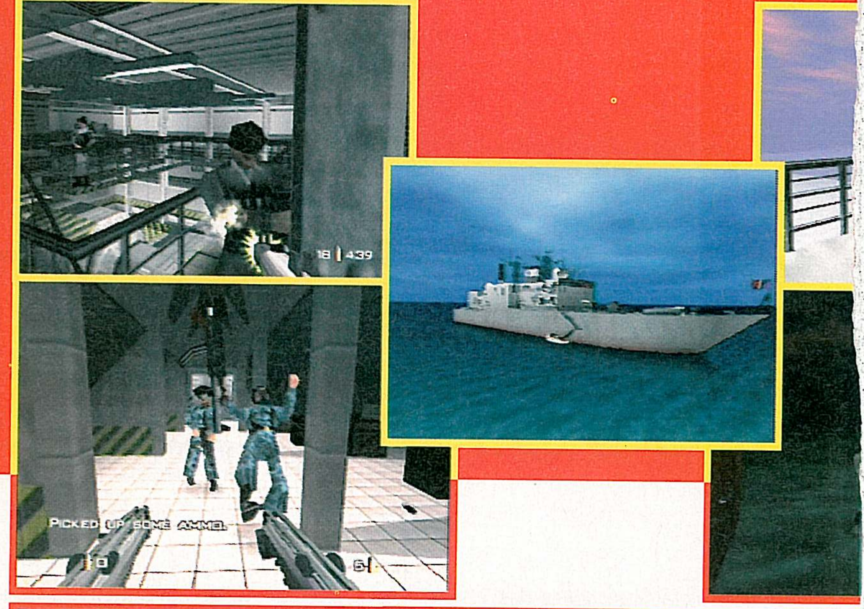


GOLDENEYE se puede jugar de varias formas. Dependiendo del nivel de dificultad cada fase tendrá más o menos misiones. En el más sencillo son pocas y abundan los items. En los otros dos, acabar una fase con éxito es realmente complicado.

MENU DE PARTIDA

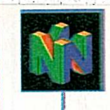




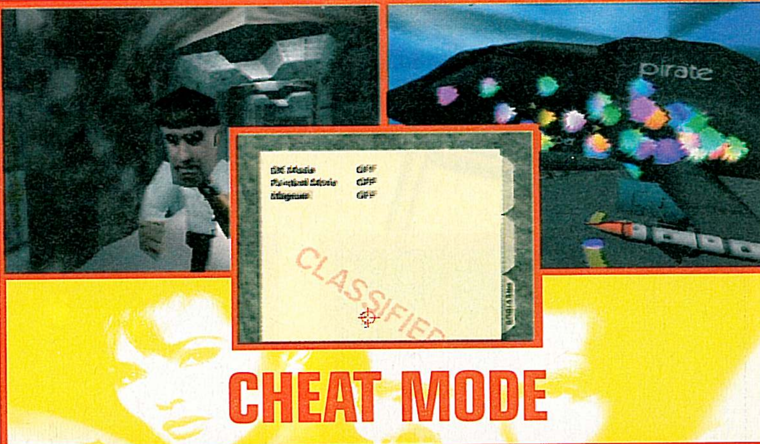












CHEAT MODE

Se consiguen si terminas algunas fases en determinadas condiciones. De momento sólo hemos conseguido tres de ellos, pero estamos seguros que existen muchos más. En el próximo número del SUPER TRUCOS tendréis la respuesta...

de adaptadores **multitap** ni de cables *Link*. En el grado más sencillo de dificultad, Agente, podremos llegar hasta la fase 18 pero realizando sólo un mínima parte de los objetivos de cada misión y contando con más *items*. En los otros dos niveles, Agente Secreto y 007, la cosa es mucho más dura y un verdadero trabajo de chinos. La joya del juego es el modo *multiplayer*, a pantalla partida, con la misma velocidad y calidad gráfica, con los escenarios del modo individual más otros exclusivos pertenecientes a otras películas, personajes ocultos y una mecánica de juego tan divertida que resulta imposible despegarse del mando. Por estas y otras razones no podemos dejar de recomendar **GOLDENEYE**, uno de los mejores juegos que hemos visto en consola.



DE LUCAR

El reloj tiene más funciones que **Lina Morgan** en 40 años de profesión. Desde él podremos activar bombas, robar llaves, colocar modems, fotografiar planos y muchas más cosas. Es sumergible y sólo se vende en tiendas especializadas.

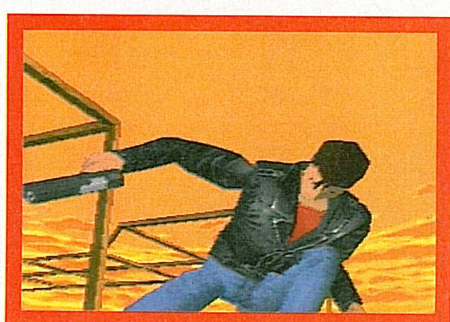
EL RELOJ ATOMICO

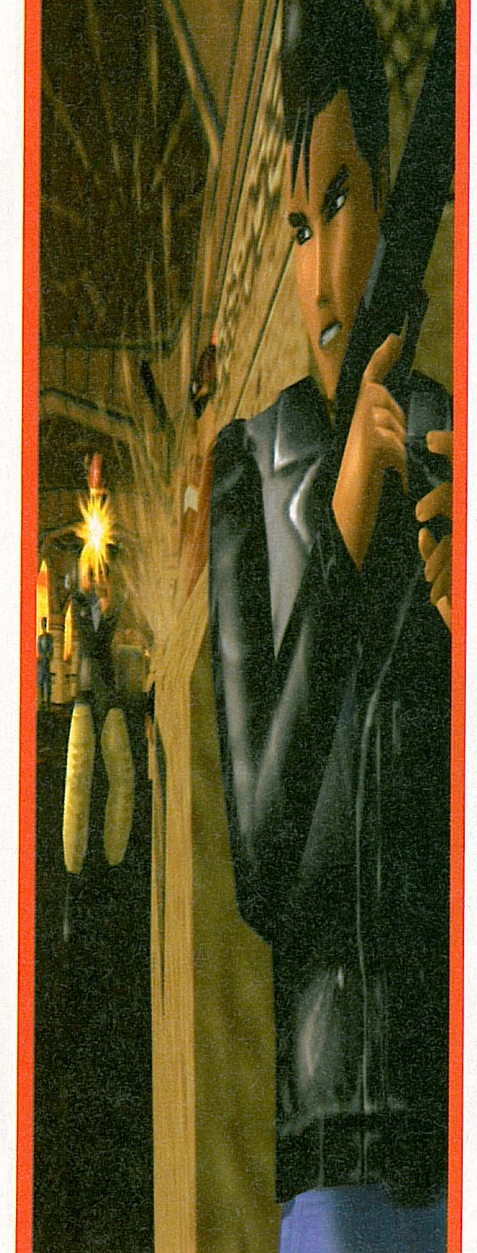






Por fin ha llegado la hora de jugar al mejor shoot´em-up del momento para sistemas domésticos. Todo un lujo para los exigentes usuarios de PlayStation, y de la mano de Namco.







La aparición de **TIME CRISIS** en los salones recreativos, cuando el género se encontraba dominado por **VIRTUA COP**, nos dejó una muestra de la capacidad inventiva de **Namco**. Ya no sólo por la excelente realización del entorno gráfico, sino por una mecánica del juego que añadía un nuevo aliciente al género *shoot´em-up*. **Namco** incorporó un pedal que permitía esconderse y recargar el arma, y además un contador de tiempo que imprimía un ritmo salvaje a cada una de las fases. Para el desarrollo de este título, la compañía japonesa contó con la placa ***System 12***, técnicamente superior al *hardware* de ***PlayStation***. **TEKKEN 3** también ha sido desarrollado con este sistema. Esta era una de las primeras dificultades para convertir **TIME CRISIS**. El resultado, en la versión original japonesa, nos dejó boquiabiertos. La pistola que incluía el *pack* incorporaba un botón que suplía al pedal. De todas formas, un mando conectado al *port* del segundo jugador cumple perfectamente la misión del pedal en la recreativa. Esta es, sin duda, la mejor opción para jugar con total libertad de movimientos, igualando el *feeling* de la máquina. A pesar de que la entrega para consola cuenta con unos gráficos ligeramente inferiores, la velocidad del juego apenas nos dejará tiempo para reparar en este aspecto. Prácticamente, en el apartado de jugabilidad, no hemos podido encontrar fisuras que conlleven críticas negativas. Para colmo, esa pequeña salvedad gráfica se ha subsanado con un modo especial que realmente se con-







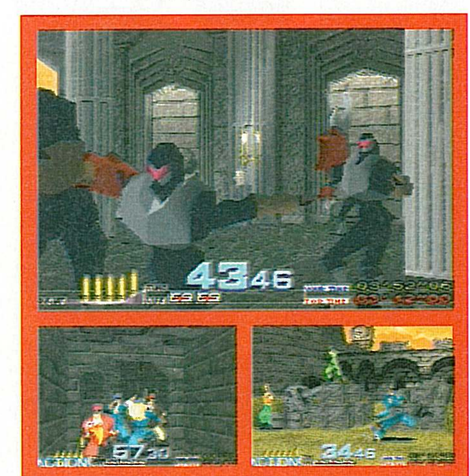




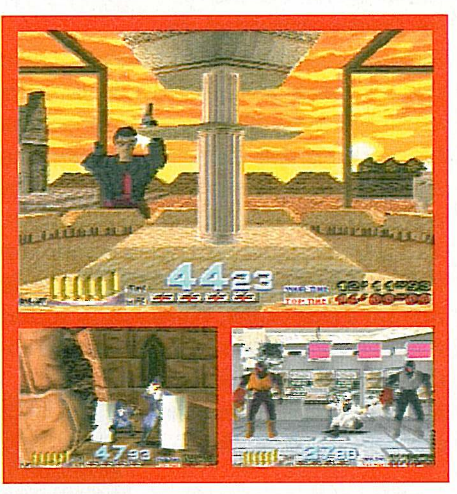


ARCADE MODE

AREA 1 | AREA 2 | AREA 3







El modo Arcade de TIME CRISIS está basado en la recreativa original. Las 3 áreas de juego, subdividas en 3 fases y un jefe final, harán las delicias de los amantes a los shoot´em-up. No te pierdas en este número los trucos que incluimos para facilitar vuestra labor de pistoleros.

G-CON 45



Este es el nuevo aspecto que presenta la versión europea de la pistola de TIME CRISIS. Con el sistema que ha ideado Namco para calibrarla, podrás afinar tu puntería al pixel.

POINT BLANK

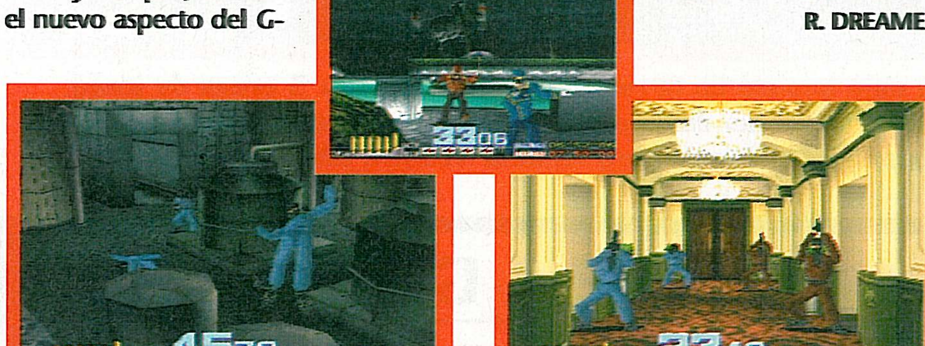


Conocido como GUN BULLET en tierras japonesas, este título que utilizará también la pistola de Namco verá la luz en España en Enero. Incluye nuevos modos de juego respecto a la versión coin-op, entre los que destaca un simpático RPG. La modalidad para dos jugadores es una auténtica pasada.



vierte en un nuevo juego, el *Special Mode*, que resulta más excitante que el *Arcade* sobre todo porque supone una novedad para todos los que conocieran la *coin-op*. Más jefes finales, infinidad de áreas en cada uno de los niveles, acceso por tiempo a determinados lugares del edificio y todo ello enmarcado en una historia en la que Richard Miller encarna a un héroe dispuesto a terminar con los miembros de una banda de terroristas. Tras un larga *intro*, Richard se adentra en la base del grupo y, sin que apenas te de tiempo a reaccionar, comienza la acción a tiro limpio. En lo relativo a las diferencias entre las versiones *NTSC* y europea, destaca el nuevo aspecto del *G-CON 45* al optar por un color gris que le diera un aspecto menos real al revólver. En cuanto a los márgenes de la entrega *PAL*, se han mostrado bastante generosos sin que apenas se pueda percibir la disminución de velocidad propia de estos casos. No podemos más que aplaudir a los componentes de Namco por este gran esfuerzo. En breve tendremos noticias de POINT BLANK, otro título que utiliza la *G-CON 45* basado en una recreativa, del que ya os mostramos unas pantallas en estas páginas. Sólo nos queda esperar que la tan esperada conversión de TEKKEN 3 resulte, como mínimo, tan espectacular como este TIME CRISIS.

R. DREAMER

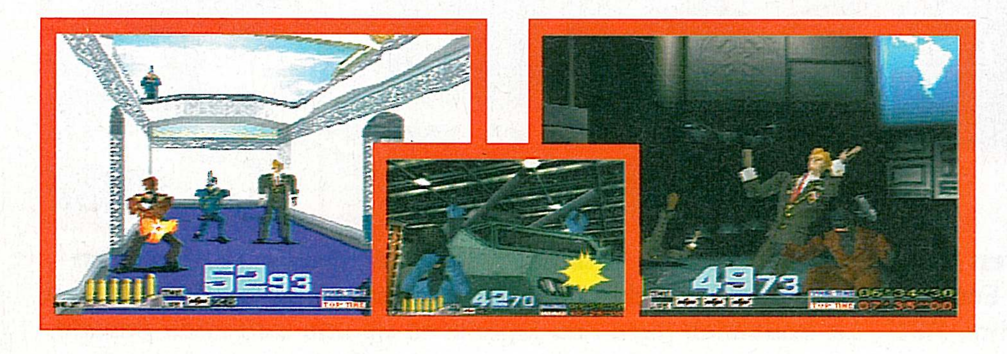


SPECIAL MODE

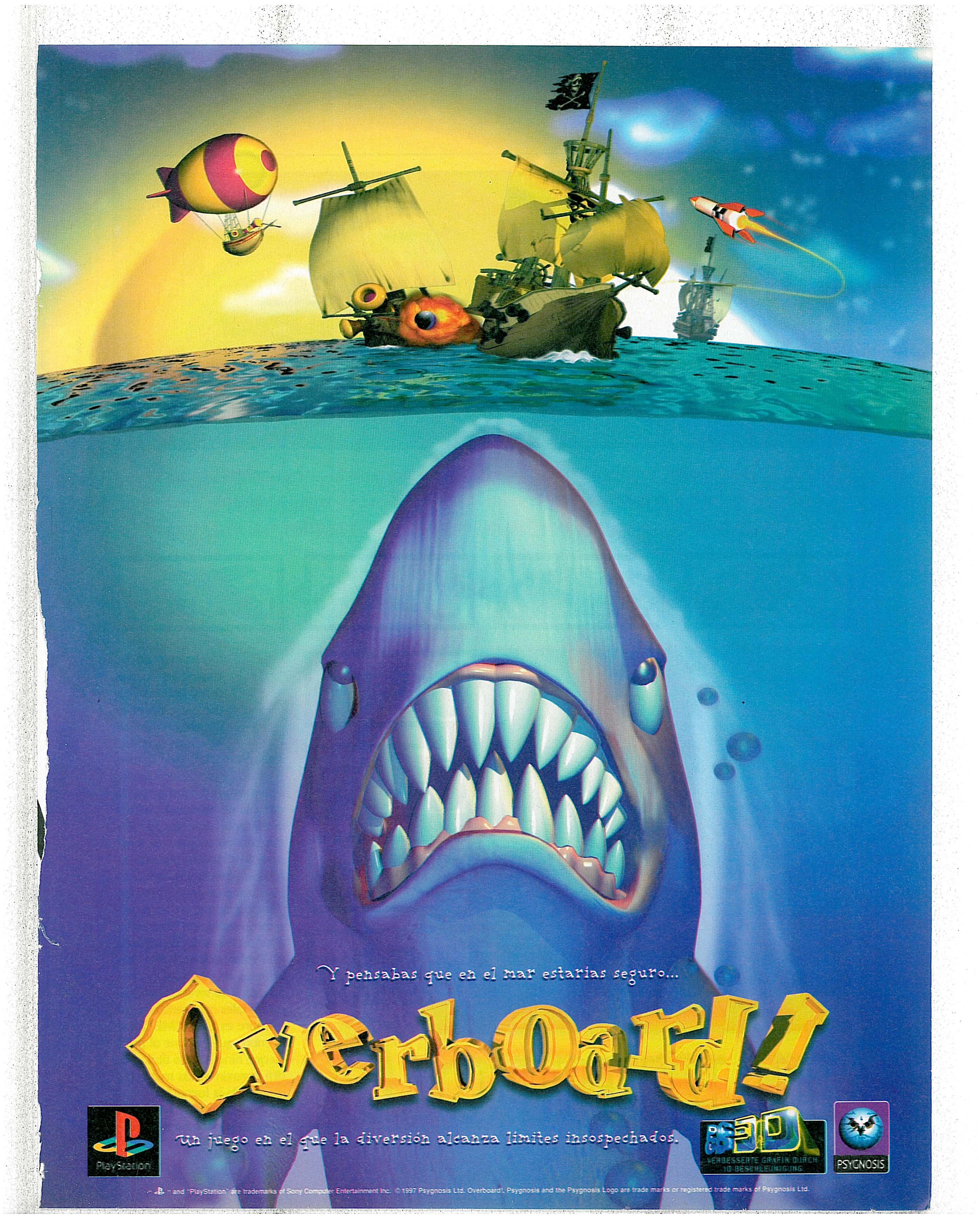


JEFES FINALES

El principal aliciente de la entrega para consola es el nuevo Special Mode. Un modo completamente diferente del original que cuenta con numerosas áreas de juego y nuevos jefes finales.







Y pensabas que en el mar estarías seguro...
Overboard!
PlayStation
Un juego en el que la diversión alcanza límites insospechados.
3D
VERBESSERTE GRAFIK DURCH 3D-BESCHLEUNIGUNG
PSYGNOSIS
"PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. © 1997 Psygnosis Ltd. Overboard!, Psygnosis and the Psygnosis Logo are trade marks or registered trade marks of Psygnosis Ltd.



En los primeros circuitos las dificultades del camino no son excesivas. En ellos será posible controlar la moto sin demasiados problemas, aunque no sin ciertos sobresaltos.

Un titular salvaje para un juego bestial. Pocos títulos han pasado por nuestras manos que acentúen de tal forma la sensación de velocidad. EXTREME-G, como su propio nombre indica, lo consigue, aunque en ciertos momentos llegará a resultar casi exagerada.



EL PUNTO G

La gran carencia del catálogo de juegos de *Nintendo 64* radicaba, precisamente, en la ausencia de un título estilo WIPEOUT. Una lástima si tenemos en cuenta que las enormes posibilidades que la consola de Nintendo brinda están especialmente capacitadas para un proyecto de estas características. Tal y como estaba la situación, nuestras esperanzas estaban depositadas, principalmente, en las prodigiosas mentes de Nintendo, aunque han sido los ingleses de Probe, colaboradores habituales de Acclaim, los encargados de servirnos un juego de tales características. Su nombre es EXTREME-G, un nombre que le viene al pelo, ya que ningún otro título podrá aproximarnos más a los efectos de la fuerza G.
El bautismo, desde luego, no ha podido ser más esperanza-





La solidez que demuestran las distintas construcciones de los circuitos dotan al juego de un realismo aun mayor. En la pantalla superior se puede apreciar con claridad.





El mas espectacular y a la vez el mas dificil de todos los sectores. Los rios de lava corren por los laterales del circuito, una dificultad añadida ante la ausencia de los quitamiedos.



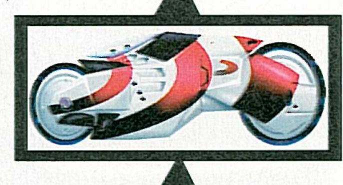




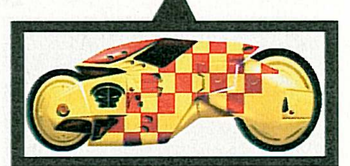


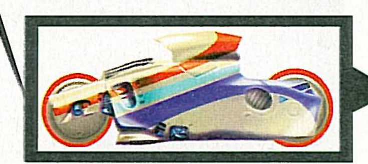


La longitud de los circuitos se incrementa notablemente, aunque tambien lo hacen su belleza y la espectacularidad de los mismos. Los loopings que veremos son simplemente alucinantes.

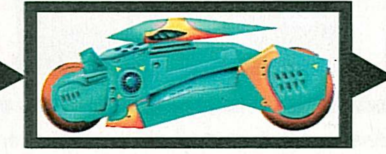
















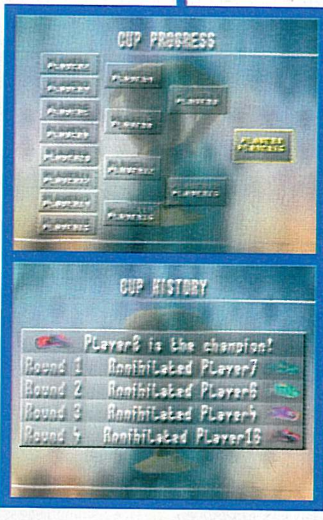
Modos de Juego





Otra cosa no será, pero modos de juego hay para aburrir. Los de multijugador son especialmente interesantes, aunque no se queda atrás la competición de copa, con sus emocionantes eliminatorias.

Copa



Hasta 4 jugadores





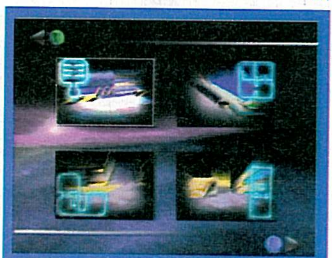
dor, en lo que resulta ser una excelente muestra de lo que el *hardware* de ***Nintendo 64*** puede llegar a generar. Observar la perfección de los escenarios de este **EXTREME-G** es un placer difícil de describir, aunque es tal la velocidad que alcanzaremos con nuestra moto que únicamente los espectadores podrán apreciar dichos escenarios convenientemente. Aunque existe el omnipresente efecto de niebla que evita la presentación brusca de los elementos del decorado, este se sitúa a tanta distancia del punto de vista que es posible obtener impresionantes instantáneas, con varios *loopings*, carreteras que se cruzan, etc. Todo ello, como cabía suponer (aunque las *betas* no lo confirmaban), sin una aparente pérdida de suavidad. El otro gran logro de este **EXTREME-G** se encuentra en los innumerables modos de juego, como distintos campeonatos, *time attack*, práctica y, quizás los más divertidos, los modos multijugador. En éstos la pantalla se dividirá en dos, tres o cuatro porciones, siempre sin reducir la calidad de los escenarios y proporcionando la velocidad suficiente para jugar cómodamente. Además está repleto de secretos... pero eso ya es harina de otro costal.

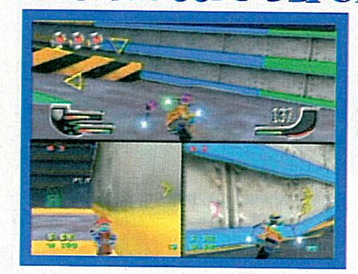
J. C. MAYERICK

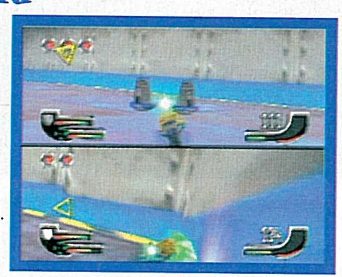




Modo Battle Arena

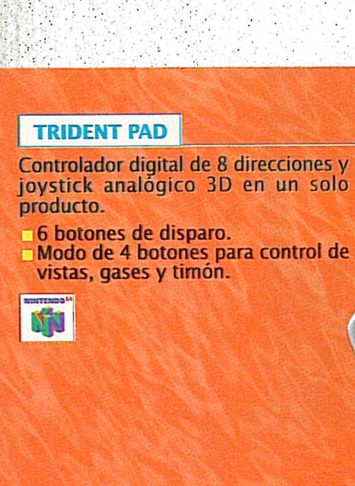






La experiencia nos dice que el Modo Battle Arena es de lo más adictivo que se puede encontrar. En EXTREME-G no sólo es divertido, además es una excelente demostración de lo que *Nintendo 64* puede dar.





Logic 3

TRIDENT PAD

Controlador digital de 8 direcciones y joystick analógico 3D en un solo producto.

- 6 botones de disparo.
- Modo de 4 botones para control de vistas, gases y timón.

CONTROL STATION AF

Pad digital de 8 botones

- Disparo automático
- Movimiento ralentizado.



ACTION PAD

Pad digital con 6 botones de disparo automático.

- Dos velocidades
- Diseño estilizado para facilitar el control
- Cable extralargo



CABLE CONEXION PLAYSTATION

Cable de enlace para dos consolas PlayStation



CABLES RGB EUROCONECTOR

Con ellos puede mejorar la calidad de imagen de su televisor. Requiere que el televisor esté dotado de Euroconector.




PISTOLA PROTECTOR

- Recarga automática
- Tres velocidades de disparo automático
- Botón especial para disparo de armas especiales
- Gatillo para disparos precisos.



THE EXPLORER

- 6 botones de disparo
- Botón turbo para disparo automático
- Cable extralargo.



MEGA DRIVE





Recomendado para La Jungla de Cristal: La Trilogía™



Distribuido por **ELECTRONIC ARTS SOFTWARE** Rufino González, 23 bis, planta 1ª, local 2. 28037 Madrid. Telf.: 91/304 70 91. Fax: 91/754 52 65
Teléfono **SERVICIO DE ATENCION AL USARIO: 91/754 55 40**



10 PLAYSTATION

1 FINAL FANTASY VII — NOVEDAD
RPG ◆ Squaresoft
Era de esperar. El mejor juego de rol de todos los tiempos estaba destinado a ocupar este puesto en el momento de su llegada. ¡Larga vida a FFVII!

2 TIME CRISIS — NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Namco

3 ACE COMBAT 2 — NOVEDAD
Shoot'em-up ◆ Namco

4 V-RALLY — ↓
Conducción ◆ Infogrames

5 ABE'S ODYSEE — ↓
Aventura/Plataformas ◆ GTI

6 CRASH BANDICOOT 2 — NOVEDAD
Plataformas ◆ Universal Studios

7 S.F. EX PLUS ALPHA — ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

8 HERCULES — ↓
Arcade ◆ Disney

9 CROC — NOVEDAD
Plataformas 3D ◆ Fox Interactive

10 F1'97 — ↓
Conducción ◆ Psygnosis

10 SATURN

1 MARVEL SUPERHEROES — NOVEDAD
Beat'em-up ◆ Capcom
Solamente un juego de Capcom puede derrotar a otro. El terrorífico RESIDENT EVIL cede el lugar a esta espectacular conversión de recreativa.

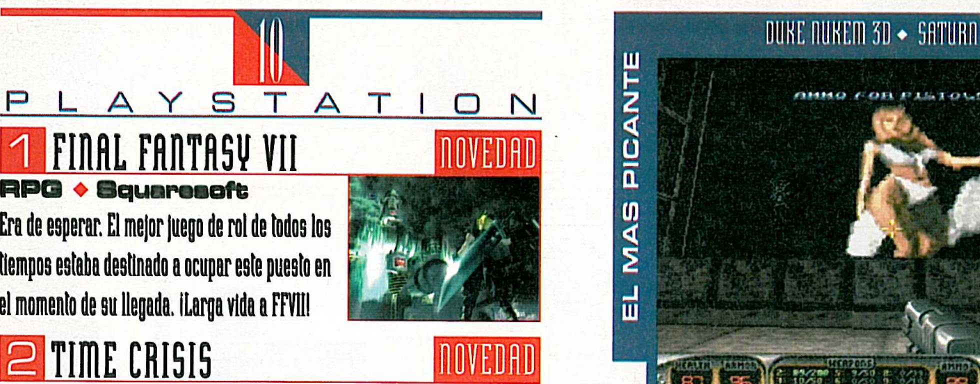
2 WIPEOUT 2097 — NOVEDAD
Conducción ◆ Psygnosis

3 LAST BRONX — ↓
Beat'em-up ◆ Sega

4 DUKE NUKEM 3D — NOVEDAD

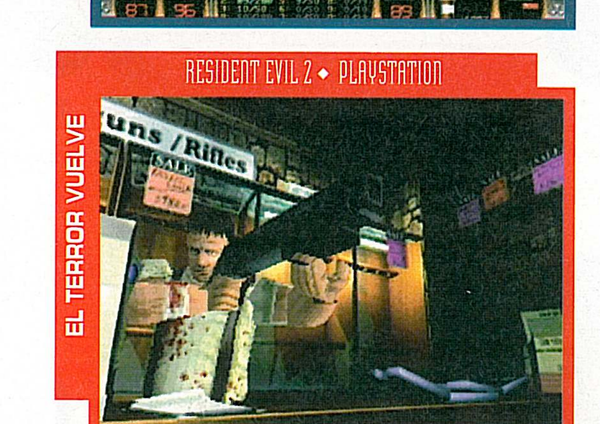
EL MAS PICANTE

DUKE NUKEM 3D ◆ SATURN



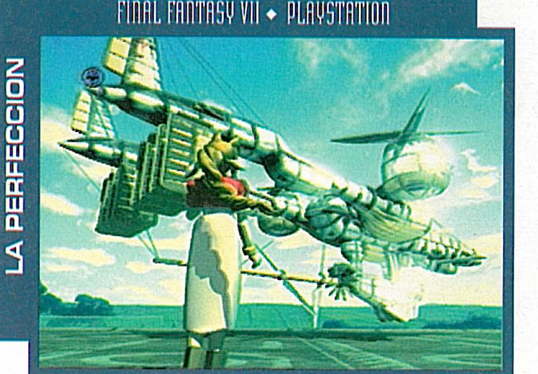
EL TERROR VUELVE

RESIDENT EVIL 2 ◆ PLAYSTATION



LA PERFECCION

FINAL FANTASY VII ◆ PLAYSTATION





5 GAME BOY

1 DONKEY KONG LAND 2 — =
Plataformas ◆ Nintendo

2 TINTIN: PRISIONERS OF THE SUN — =
Plataformas ◆ Infogrames

3 LUCKY LUKE — =
Plataformas ◆ Infogrames

4 KING OF FIGHTERS'95 — =
Beat'em-up ◆ SNK

5 HUNCHBACK OF NOTREDAME — =
Varios ◆ THQ

5 NEO GEO

1 KING OF FIGHTERS'95 — =
Beat'em-up ◆ SNK

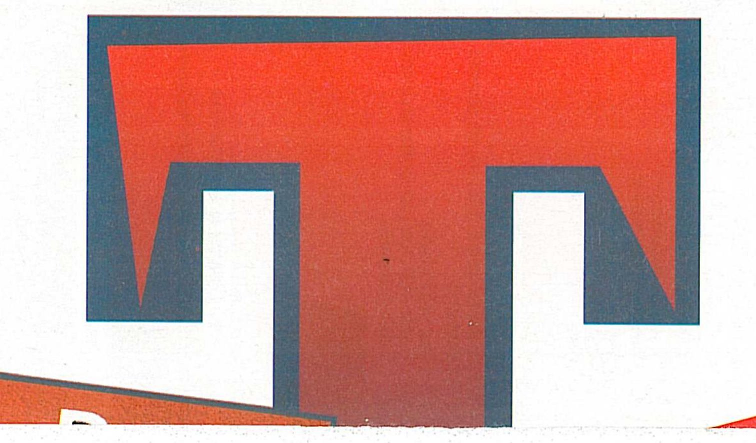
2 FATAL FURY R. BOUT SP. — =
Beat'em-up ◆ SNK

3 METAL SLUG — ↑
Shoot'em-up ◆ Nazca Corporation

4 ART OF FIGHTING 3 — =
Beat'em-up ◆ SNK

5 SAMURAI SHODOWN 4 — ↓
Beat'em-up ◆ SNK

◆ Lista confeccionada a partir de las opiniones independientes de los redactores de esta prestigiosa publicación.



Shoot'em-up 3D ◆ Lobotomy

5 SONIC JAM ↓
Plataformas ◆ Sega

6 DISCWORLD 2 ↓
Aventura gráfica ◆ Psygnosis

7 RESIDENT EVIL ↓
Aventura 3D ◆ Capcom

8 THE LOST WORLD ↓
Plataformas ◆ Dreamworks Inc.

9 FORMULA KARTS NOVEDAD
Conducción ◆ Manic Media

10 NIGHTS =
Arcade ◆ Sega



10 SUPER NINTENDO

1 SUPER MW 2: YOSHI'S ISLAND =
Plataformas ◆ Nintendo
Hay cosas que nuncan cambian, y una de ellas es el lugar que ocupa este genial juego en nuestra lista. Sin duda, el puesto que se merece.

2 TERRANIGMA =
Action RPG ◆ Enix

3 TETRIS ATTACK ↑
Puzzle ◆ Nintendo

4 KIRBY'S FUN PACK ↓
Plataformas ◆ Nintendo / Hal

5 I.S.S. DELUXE ↑
Deportivo ◆ Konami

6 S.F. ALPHA 2 ↓
Beat'em-up ◆ Capcom

7 DK COUNTRY 3 =
Plataformas ◆ Nintendo

8 LOST VIKINGS 2 =
Plataformas ◆ Interplay

9 DK COUNTRY 2 =
Plataformas ◆ Nintendo

10 LUCKY LUKE =
Plataformas ◆ Infogrames

10 MEGA DRIVE

1 THE LOST WORLD =
Arcade ◆ Sega
En *Mega Drive* los dinosaurios están lejos de extinguirse en esta lista, y amenazan con prolongar su dominio mucho, pero que mucho tiempo.

2 DISNEY COLLECTION =
Arcade ◆ Sega

3 SEGA CLASSIC COLLECTION ↑
Varios ◆ Sega

4 TOY STORY ↓
Arcade ◆ Disney Interactive

5 SONIC 3D ↑
Arcade ◆ Sega

6 I.S.S. DeLUXE ↓
Deportivo ◆ Konami

7 COMIX ZONE =
Beat'em-up ◆ Sega

8 MAUI MALLARD ↓
Plataformas ◆ Disney Interactive

9 SUPER SKIDMARKS ↓
Arcade ◆ Acid Soft

10 MICROMACHINES 96 =
Arcade ◆ Codemasters

10 NINTENDO 64

1 SUPER MARIO 64 =
Plataformas ◆ Nintendo
Al igual que su primo de *Super Nintendo*, SUPER MARIO 64 se ha montado un pisito en el primer puesto de la lista de *Nintendo 64*.

2 LYLAT WARS =
Shoot'em-up ◆ Nintendo

3 I.S.S. 64 =
Deportivo ◆ Konami

4 MARIO KART 64 =
Conducción ◆ Nintendo

5 TUROK =
Shoot'em-up ◆ Acclaim

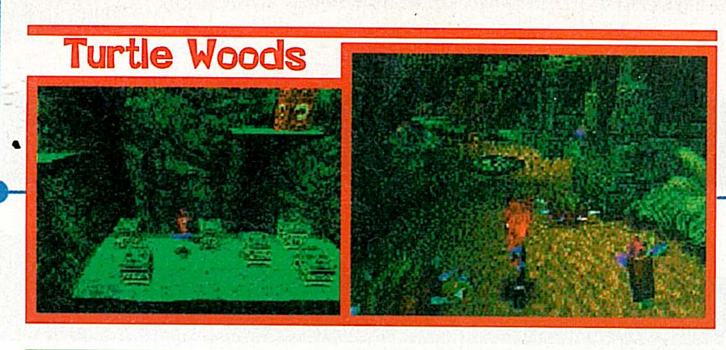
6 EXTREME-G NOVEDAD
Conducción ◆ Acclaim

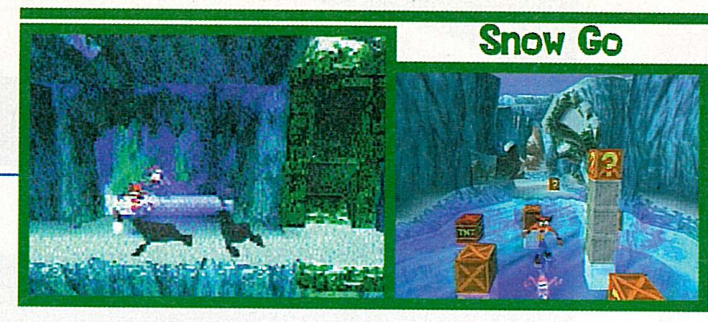
7 KILLER INSTINCT GOLD =
Beat'em-up ◆ Nintendo / Rare

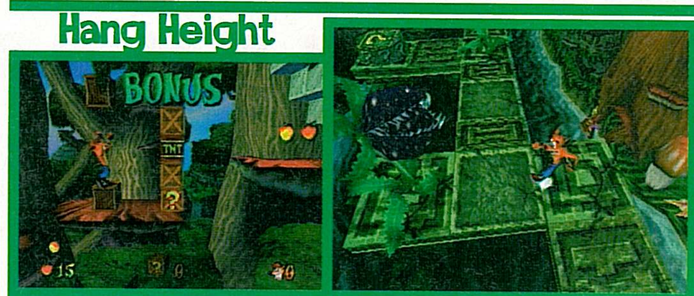
8 PILOTWINGS 64 =
Simulador ◆ Nintendo

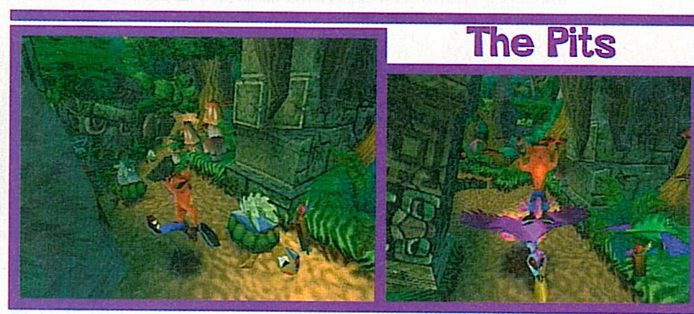
9 BLAST CORPS ↓
Arcade ◆ Nintendo / Rare

10 WAVE RACE 64 ↓
Conducción ◆ Nintendo

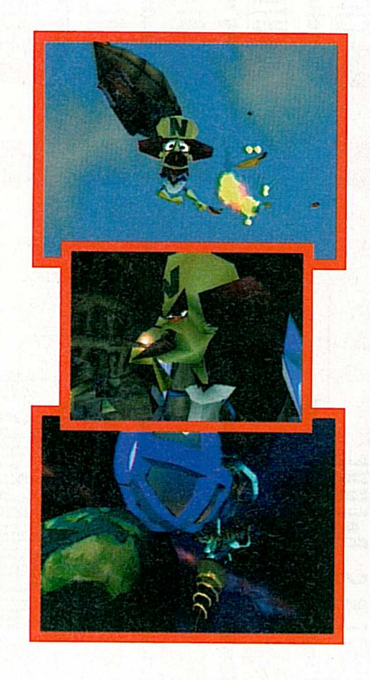




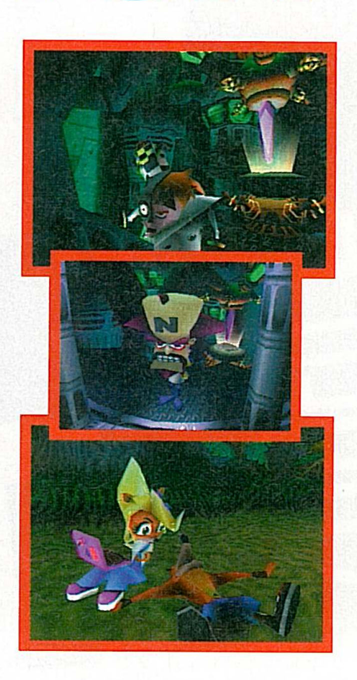




CRONICRASH







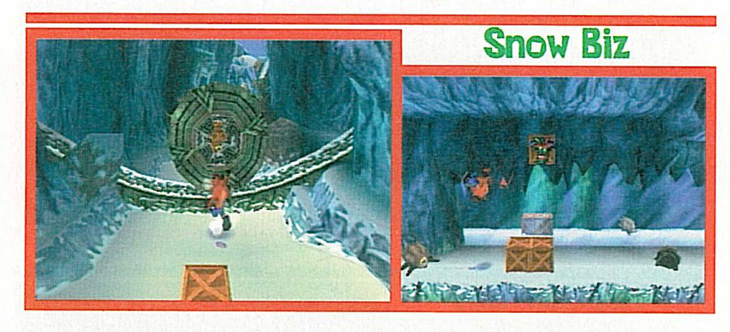
MANZANAS

Ante la aparición de los primeros títulos de plataformas en 3D para los 32 *bits* de **Sony**, los chicos de **Naughty Dog** continúan apostando por el esquema clásico del género en 2D. Pero, eso sí, con un entorno tridimensional alucinante. En el reciente **ECTS** le preguntamos a **Jason Rubin**, presidente y co-fundador de esta compañía, por qué no

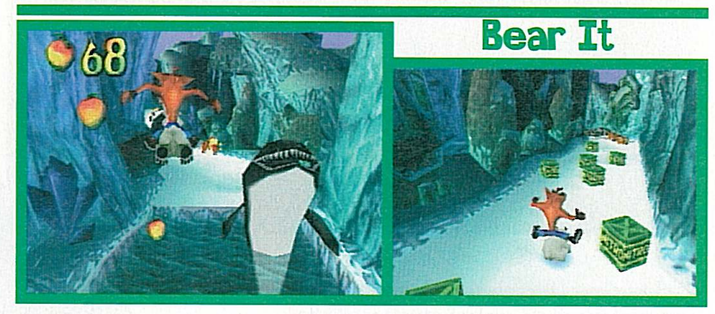
Naughty Dog ha aprovechado de forma magistral las cualidades de PlayStation hasta depurar el mejor juego de plataformas en 2D para esta consola, el incomparable CRASH BANDICOOT 2.

habían creado un juego tipo MARIO 64. Su respuesta fue contundente, prefieren dotar al producto de una jugabilidad arrolladora antes que ofrecer un resultado mediocre. Y es que de esta forma han conseguido un apartado gráfico de una belleza sin precedentes. La riqueza de texturas plenas de colorido han creado un marco incomparable para cada una de las 25 fases que comprende **CRASH BANDICOOT 2**. Estas se re-

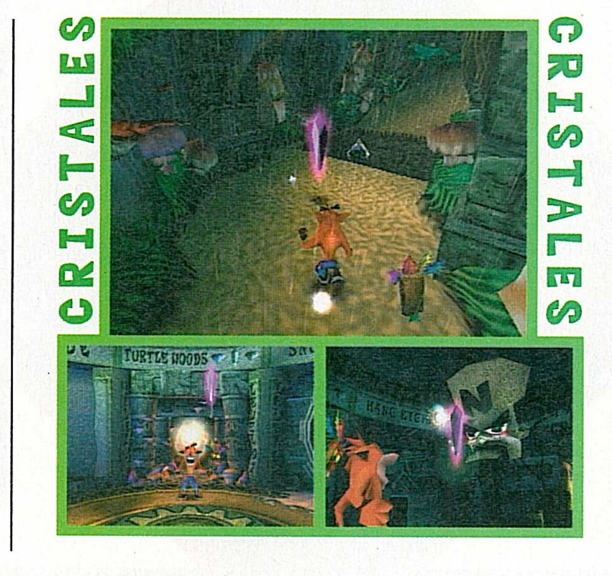




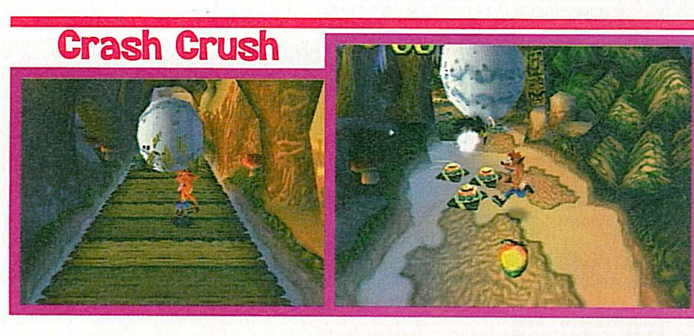


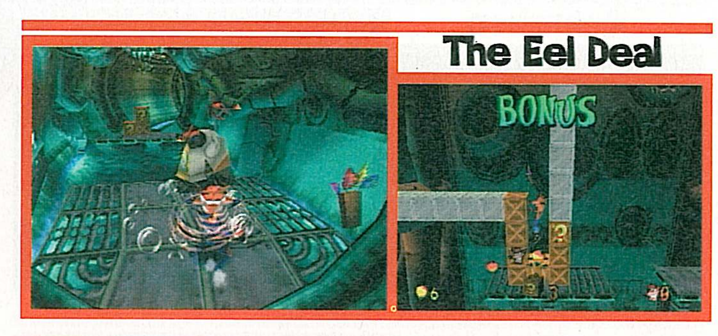


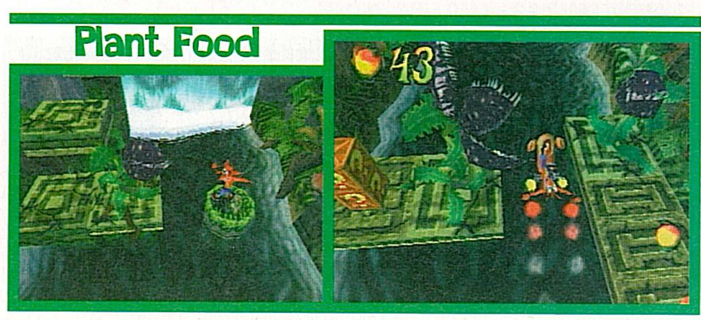
parten en cinco salas donde podemos grabar nuestros avances cada vez que terminemos un nivel. También en este apartado se han esmerado, ya que será posible grabar hasta cuatro partidas diferentes en un sólo bloque de tu *Memory Card*. Cada vez que completes cinco fases alcanzaremos uno de los puntos álgidos del juego, la lucha contra un *final boss*. Y **CRASH BANDICOOT 2** posee algunos de los jefes finales más originales de este adictivo género. Aquellos que conozcan la primera parte se imaginarán que con terminarse los 25 niveles tan sólo obtendrás el final más soso.



Naughty Dog ha seguido fiel a la filosofía del primer CRASH y de nuevo deberás obtener todas las cajas de cada fase para completar el juego. Aunque no en su totalidad. Algunos niveles requieren también que en su recorrido no rompas ninguna caja si quieres obtener otro tipo de joyas que servirán para acceder a un nuevo e inquietante epílogo de las aventuras de Crash. Se puede calificar a **CRASH BANDICOOT 2** como todo un juegazo, capaz de hacer disfrutar a los amantes del género de plataformas. Sin embargo, y a pesar de las maravillas gráficas de que hace gala, y de

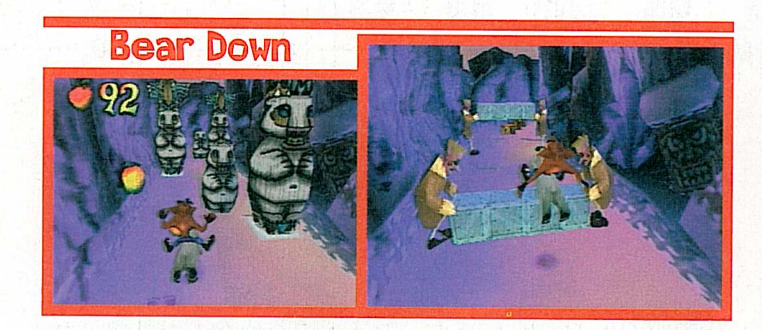




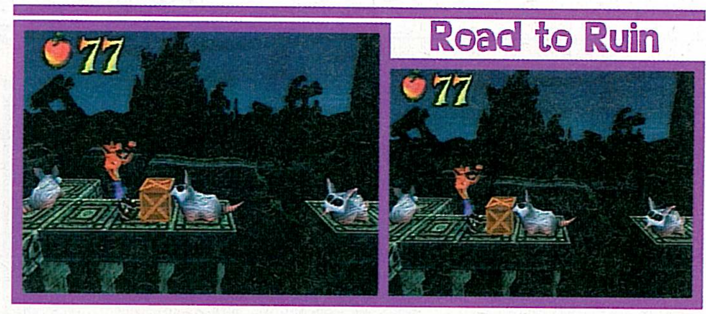




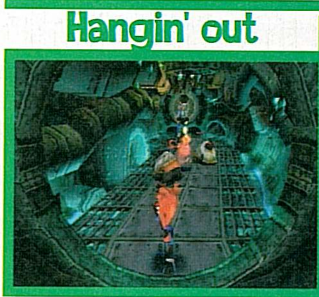
Bear Down

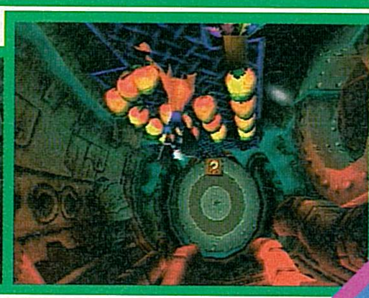


Road to Ruin

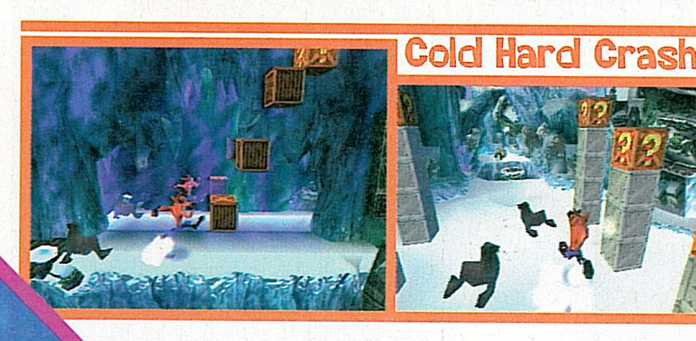


Hangin' out

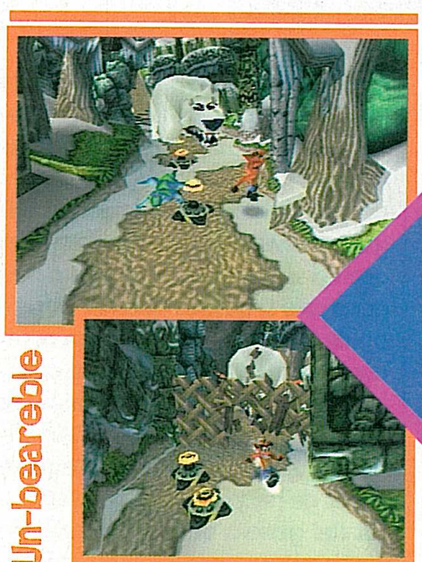




Cold Hard Crash

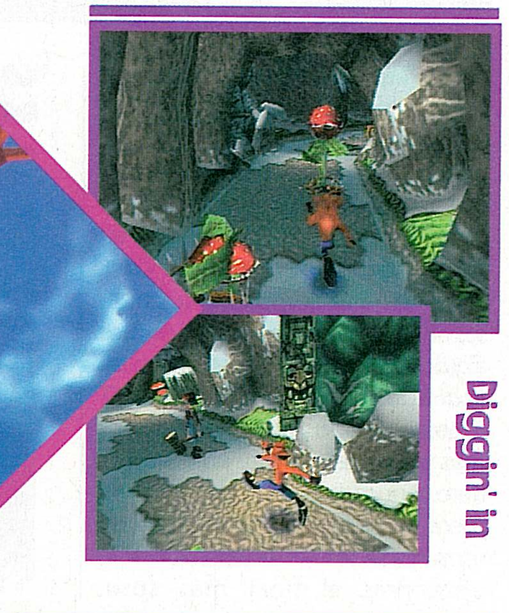


Un-beareble



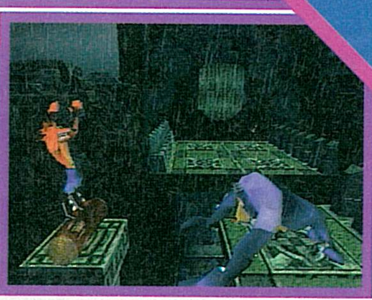


Diggin' in

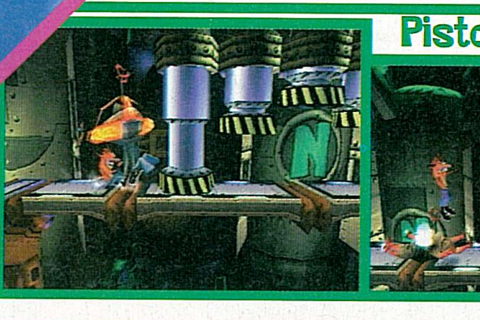


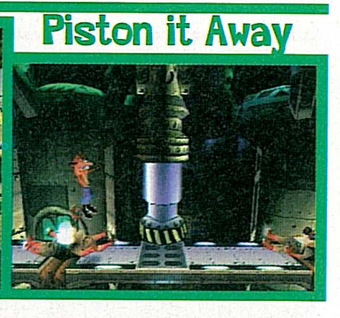
Ruination



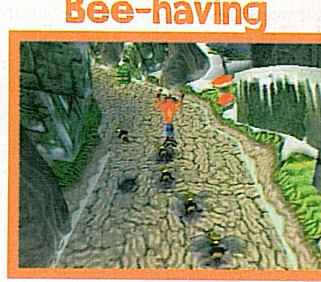


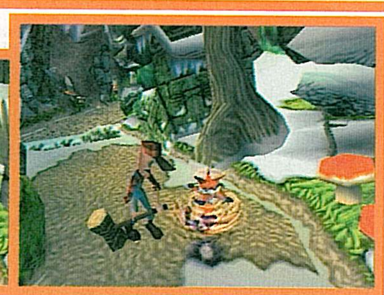
Piston it Away



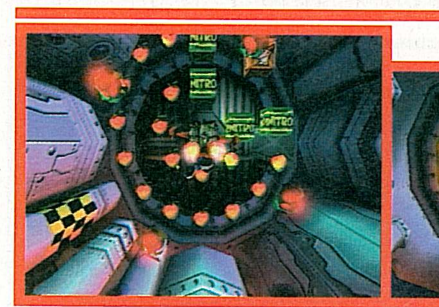


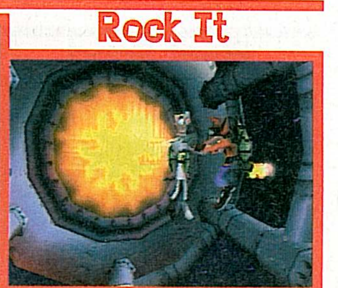
Bee-having



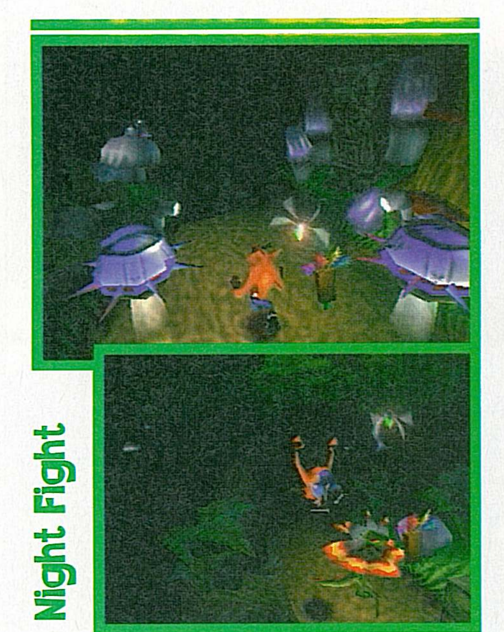


Rock It

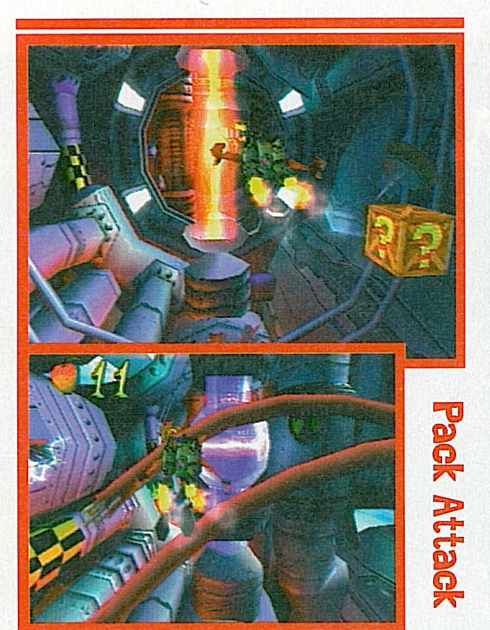








Night Fight



Pack Attack

Final Bosses



Con un diseño original y unos peculiares patrones de ataque, los jefes finales son uno de los puntos fuertes de CRASH BANDICOOT 2.



Spaced Out

las nuevas habilidades de su protagonista (algo que sí se echó de menos en el primer título), tampoco encontramos una diferencia abismal entre las dos entregas. Incluso en el apartado musical nos hemos sentido algo decepcionados al encontranos con melodías un tanto flojas en comparación a las pegadizas músicas de CRASH BANDICOOT. Después de contemplar juegos como CROC, que comienzan a investigar las posibilidades de esta consola para producir juegos de plataformas en 3D, nos preguntamos si **Naughty Dog** no podía haber dado este paso y haber cumplimentado el expediente sin que nadie pudiera cuestionar la calidad de una de las apuestas más seguras para esta Navidad.

R. DREAMER



SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	
NAUGHTY DOG	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	4
FASES	25
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 94

Transparencias, texturas plenas de colorido y otros excelentes detalles gráficos conforman un entorno tridmensional digno de ensueño.

MUSICA 78

Aunque han tratado de seguir el estilo de la primera parte, las melodías han perdido el encanto que te hacía tararearlas a cualquier hora del día.

SONIDO FX 93

Resulta increíble la ambientación de todos los niveles, que van desde un grupo de pájaros piando, hasta el chirriar dentro de una sala de máquinas.

JUGABILIDAD 92

Un juego bien hecho siempre resulta adictivo, y éste no es una excepción. Sin embargo, tampoco hay una gran diferencia con la primera parte.

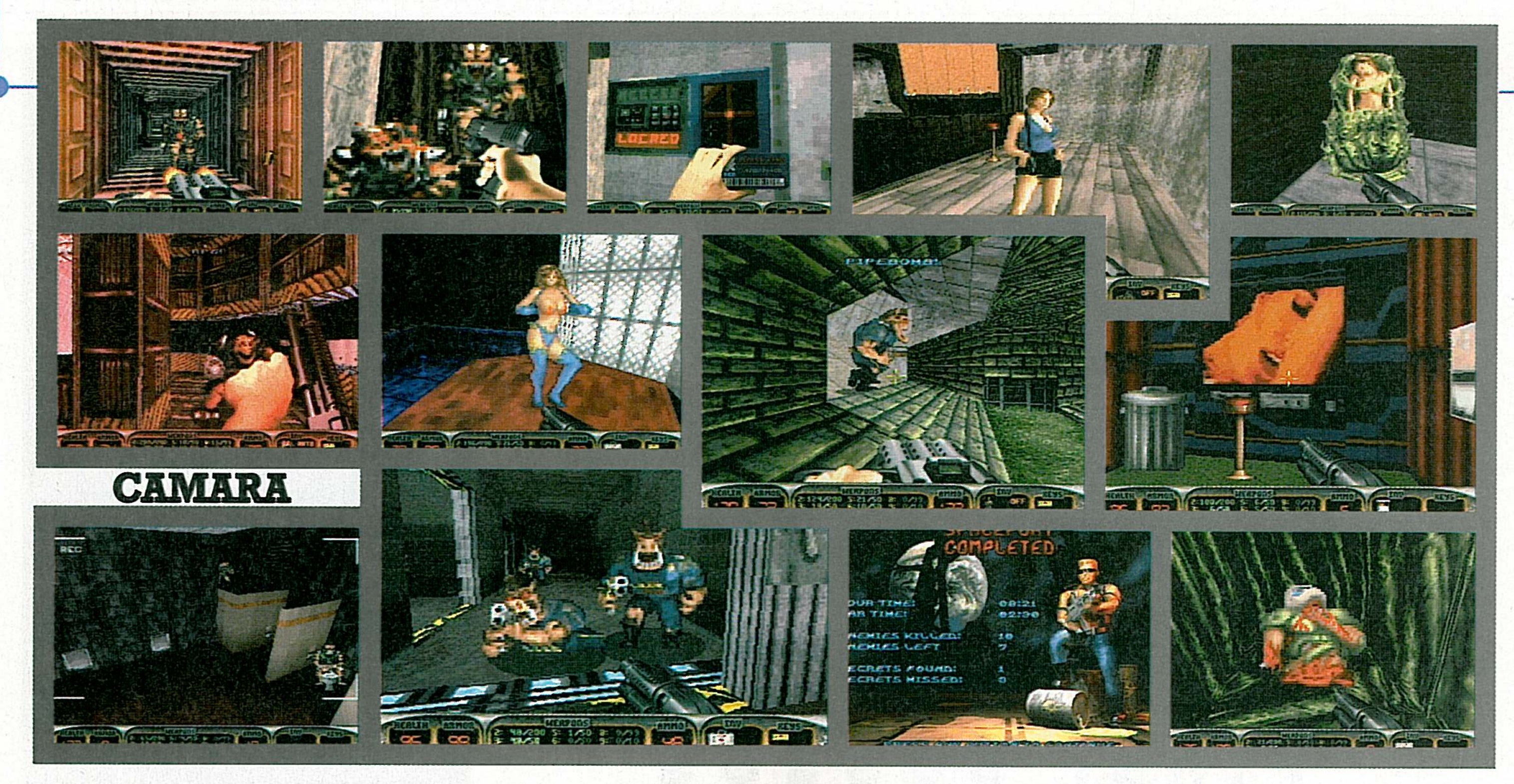
92 GLOBAL

Los componentes de Naughty Dog han realizado un trabajo encomiable mejorando casi todos los aspectos del juego. La jugabilidad también ha sufrido cambios, con nuevos movimientos para Crash, aunque todavía nos sigue recordando bastante a la primera entrega. Quizá el cambio debió de ser más radical.

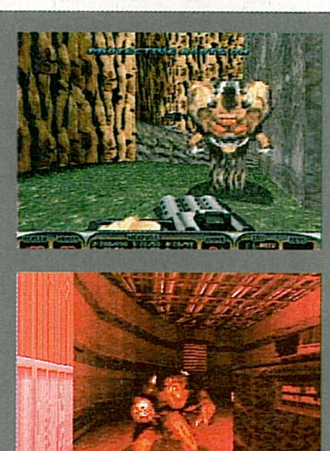
\+ El apartado gráfico del juego resulta impresionante. Sólo por ésto no debes perdértelo.

− Que el cambio respecto a la primera parte no haya resultado tan espectacular como esperábamos.

EL DUKE









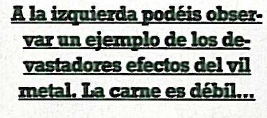


Su aparición en PC supuso una revolución en los shoot´em-up en 3D y una de las sensaciones más potentes del 95, año en el que fue elegido como el mejor juego. Ahora, en el 97, es el momento de saborearlo en nuestras consolas.

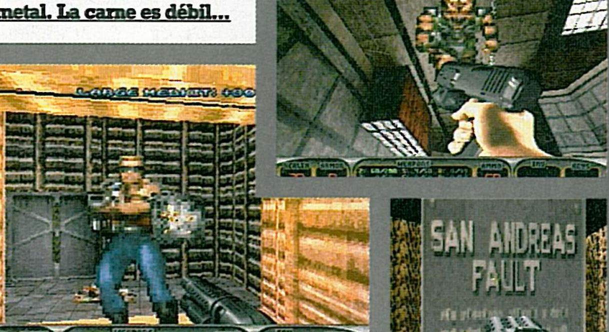
DUKE NUKEM 3D añadía a la calidad de los otros grandes títulos del género como DOOM, una pizca de ingenio, similares dosis de salvajismo, algo de erotismo y enormes dosis de humor. Todas esas cosas estarán en breve al alcance de los usuarios de *Saturn*, *PlayStation* y *Nintendo 64*. Lo primero que hay que decir de esta versión de *Saturn* es que (aunque no llegue a la perfección gráfica del juego de *PC*) se vuelve a notar la sabia mano de **Lobotomy** en el excelente movimiento de pantalla y en lo cuidado de los escenarios. Puede que parezca un juego demasiado pixelado (sobre todo en los personajes), pero la velocidad, el perfecto *Pal* sin apenas márgenes negros y el hecho de que estén presentes casi todos los





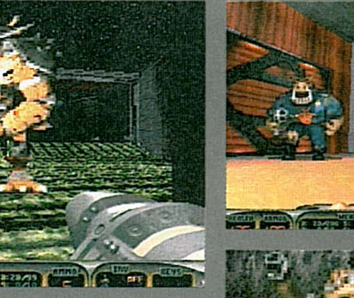


A la izquierda podéis observar un ejemplo de los devastadores efectos del vil metal. La carne es débil...



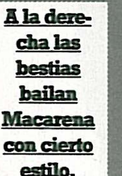


Al comienzo nuestro héroe se pasa bastante rato delante del espejo... ¿No estaremos jugando al DUKE RUPERT?









A la derecha las bestias bailan Macarena con cierto estilo.



detalles del mapeado de la versión de *PC*, son aciertos suficientes para situarlo entre los grandes. No es el más perfecto en materia gráfica, pero cumple con creces.

De lo que sí puede presumir **DUKE NUKEM 3D** es de su jugabilidad. Es exigente en su dificultad, con un gran número de fases, mapeados de dimensiones más que correctas y un variopinto elenco de enemigos (con una excelente puntería, por cierto). La abundancia de *items* para restablecer nuestra vida y de armas no impedirán que acaben con nosotros, y sólo queda el consuelo de que las partidas grabadas guardan, automáticamente, todos lo objetos y munición. Aquí es más complicado esquivar los disparos, los enemigos aguantan más y, lo más difícil de controlar, aquí también tendremos que apuntar arriba y abajo.

En definitiva, **DUKE NUKEM 3D** para *Saturn*, con sus aciertos y pequeños defectillos, se ajusta bastante a lo esperado.

DE LUCAR

DE FIERAS



	LOBOTOMY
	LOBOTOMY
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	+20
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI



GRAFICOS 88
No alcanza la calidad de la versión de PC ni es lo mejor que hemos visto, pero está bastante bien y se mueve de lujo.

MUSICA 85
No se han complicado mucho la vida. Melodías simples, sin mucha orquestación y más bien discretitas.

SONIDO FX 88
La voz del personaje, los alaridos de los enemigos y las explosiones tienen bastante fuerza y contundencia.

JUGABILIDAD 92
Es lo mejor del juego. Durilla incluso en el nivel más sencillo, muchas fases y unos escenarios con mucha «miga».



GLOBAL 90
DN3D para Saturn tiene como principal atractivo su exigente dificultad. En el nivel fácil es divertido pero en ningún caso un paseo. A partir de ahí encontraréis un shoot 'em-up de pelo en pecho, de esos que requieren un conocimiento casi perfecto de cada rincón y de los que pueden llegar a desesperar. Lo que uno suele buscar.

+ Su ajustada dificultad os hará trabajar de firme desde la primera fase.

– Es realmente complicado esquivar los disparos enemigos.





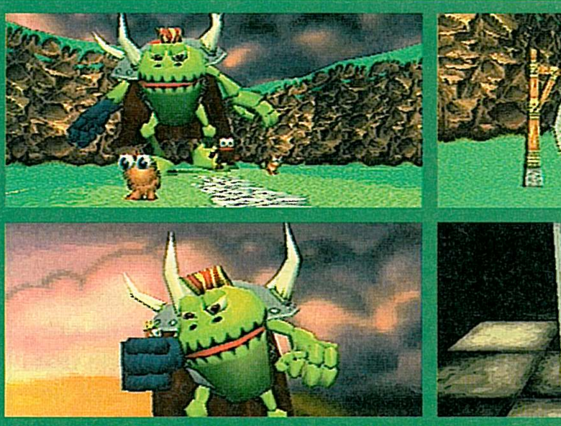
Gracias al hechizo del Barón Dante, la mariquita Filbby se ha convertido en el **Foreman** de los coleópteros. Acompañado de una música tipo Rocky, es uno de los *final bosses* más divertidos.



HASTA LUEGO COCODRILO

DESDE TOMB RAIDER NO VEIAMOS EN 32 BITS UN PLATAFORMAS 3D CON LA CALIDAD Y JUGABILIDAD QUE ATESORA EL NUEVO JUEGO DE FOX INTERACTIVE. SE LLAMA CROC, Y ES LO MAS CERCANO A SUPER MARIO 64 QUE PODRAN DISFRUTAR LOS USUARIOS DE PSX.

Hace ya algunos meses (me parece que fue con motivo del lanzamiento en **Japón** de ACE COMBAT 2) comentaba en estas mismas páginas cómo se acortaban las diferencias técnicas entre los juegos de 32 y 64 *bits*. **CROC** es una nueva prueba de ello. La magia y el buen hacer de los británicos **Argonaut Software** van a permitir a los usuarios de ***PlayStation*** disfrutar de un arcade de plataformas 3D en la línea de SUPER MARIO 64, como ya hiciera en su día **Core Design** con TOMB RAIDER, pero superando a éste en gráficos (particularmente en lo que se refiere al uso de las texturas), lo que le da a **CROC** una apariencia más propia de ***N64*** que de una ***PlayStation***. Esto, unido a la fabulosa animación del personaje central, una pegadiza banda sonora y la utilización del *pad* analógico, hacen de **CROC: LEGEND OF THE GOBBOS** el equivalente en ***PSX*** a SUPER MARIO 64, por encima

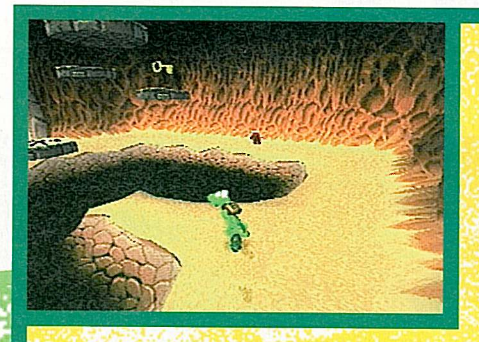




de otros títulos de corte parecido, como BUBSY 3D o FLOATING RUNNER. Dividido en cuatro islas (más una secreta) con un total de 45 fases, **CROC** asegura horas y horas de juego gracias a sus fases no lineales, que obligan a volver atrás en busca de una llave o un *Gobbo* olvidado. Estas entrañables criaturas adoptaron a nuestro amigo el cocodrilo, y ahora éste debe liberarlas de las garras del Barón Dante y sus súbditos, los dantinis. Presente tanto en el juego como en el manual (uno de los más divertidos que he leí-

Aparte de la mochila, Croc comparte con Lara Croft muchas habilidades, como la de bucear, aunque a él no le haga falta recargar oxigéno. Para algo le tendría que valer ser un cocodrilo.



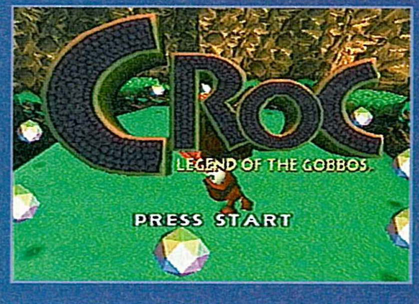




do hasta ahora), el humor rebosa por cada uno de los poros de **CROC**, con fases con nombres como *Licencia Para Tiritar* o *La Vida Es Una Playa*, siendo el complemento perfecto a un cóctel explosivo de gráficos, jugabilidad y opciones. El único lunar de una unión tan perfecta vendría dado por el control del personaje, exactamente en lo referente a darse la vuelta. Para ello hay que pulsar un botón concreto, en lugar de dar simplemente hacia atrás como es normal en este tipo de juegos. Si logras acostumbrarte a ello te aseguro que encontrarás en **CROC** uno de los mejores juegos de plataformas que se han creado para *PSX*.

NEMESIS

Como Mario, Croc puede colgarse de las rejas para sobrepasar ríos de lava, fosos y escapar de las toses de **The Punisher**, el pangolín griposo.



FOX INTERACTIVE	
ARGONAUT SOFTWARE	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	32 + 13 SECRETAS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 93

Con una revolucionaria utilización de las texturas. Argonaut consigue que CROC casi parezca un juego de Nintendo 64. Si fuera a 30 frames más...

MUSICA 92

Pegadiza y de una calidad incuestionable, incluye desde trompetillas salseras hasta ritmos árabes e incluso melodías que recuerdan a Danny Elfman.

SONIDO FX 90

Tres opciones de audio (mono, Stereo y Dolby Surround) ofrecen fx tan delirantes como la risa contagiosa de los Dantinis. Realmente magnífico.

JUGABILIDAD 92

Una vez que te haces con el control del personaje, no habrá fuerza humana ni divina que logre despegarte de la consola (salvo un grito de The Punisher).

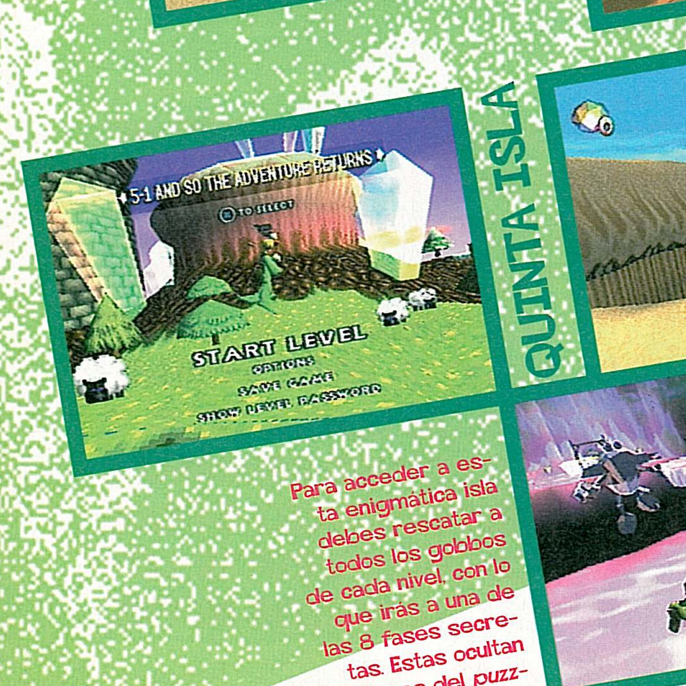
GLOBAL 92

PlayStation da otro paso adelante en su afán de equipararse técnicamente a Nintendo 64. Y todo gracias a Argonaut Software y este fantástico CROC, que amenaza con coronarse como el nuevo rey de las plataformas en 32 bits. Si pensabas comprarte ya el pad analógico, este juego es una buena razón para ello.

+ El manual de instrucciones, con personajes como el Rey Rufus El intolerante...a la lactosa.

− ¿Para cuándo la anunciada entrega para Saturn?

QUINTA ISLA



Para acceder a esta enigmática isla debes rescatar a todos los gobbos de cada nivel, con lo que irás a una de las 8 fases secretas. Estas ocultan las piezas del *puzzle* que abre la isla.



VELOCIDAD EN ESTADO PURO Y CRISTALINO.

BANDA SONORA POR APOLLO FOUR FORTY.



Todo el PODER







en tus MANOS





Compatible con mando analógico.

Exclusivo para PlayStation

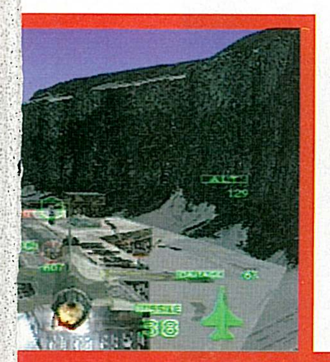
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102

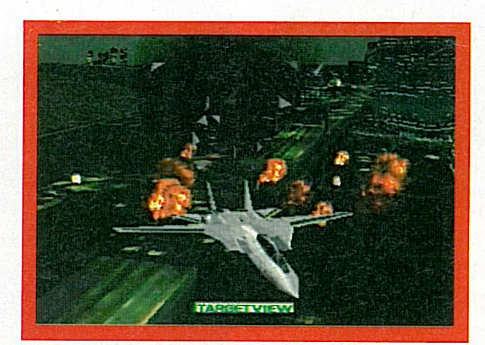


NAMCO HA CONSEGUIDO LO IMPOSIBLE: SUPERAR AL MITICO AIR COMBAT EN JUGABILIDAD, OPCIONES Y SOBRE TODO EN GRAFICOS. ADICTIVO, VARIADO, REAL, INIMITABLE, SOLO PUEDE HABER UN...

La espera ha concluido. **ACE COMBAT 2** llega al mercado español para satisfacer a las legiones de usuarios de ***PlayStation*** que disfrutaron con AIR COMBAT, considerado en su tiempo como el mejor juego de aviones de la historia, y que soñaban con echarle el guante a su secuela. Poco se puede añadir respecto a esta nueva obra maestra de **Namco** que no dijéramos ya en el Nº de JAPANMANIA o en la *preview* del mes pasado. La compañía japonesa abandona definitivamente el ridículo título de AIR COMBAT y lanza el juego en **Europa** con el nombre original, **ACE COMBAT 2**, deleitándonos con 22 fases de frenética acción arcade, en las que a los mandos de los cazas más sofisticados del planeta destrozaremos hangares y factorías, porta-







ADEMAS DE LAS DOS VISTAS STANDARD Y LA REPETICION DE LA JUGADA FINAL, ACE COMBAT 2 INCLUYE DOS VISTAS EXTERNAS QUE SE ACTIVAN AL DESTRUIR OBJETIVOS EN TIERRA Y AIRE.



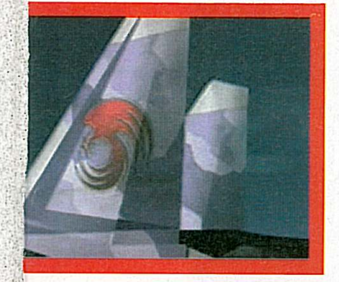
ADICCION A REACCION













viones y aviones de transporte C-5. Con unos gráficos revolucionarios, que serían al primer ACE COMBAT lo que RAGE RACER a RIDGE RACER, Namco exprime al máximo el *hardware* de Sony en sobrecogedores escenarios urbanos, desfiladeros superrealistas y espectaculares *raids* aéreos, en los que el radar será nuestro mejor amigo. Una carga de CD ultrarrápida (ni cuatro segundos de espera) nos introduce en un universo de conflictos bélicos en el que los reflejos y el dinero son los mejores aliados. Al igual que en AIR COMBAT, es posible contratar los servicios de un avión escolta en algunas misiones, aunque en la mayoría de los casos nos encontraremos sólos ante verdaderos ejércitos de cazas, antiaéreos y tanques de todos los modelos. La pasta también es esencial para la adquisición de nuevos y más potentes modelos de avión, esenciales para afrontar el aluvión de fases que nos esperan. A 30.000 pies de altura uno no puede pretender dar el pasaporte a cuatro cazas pilotando un vestusto F-4. Para eso están el F-14, o





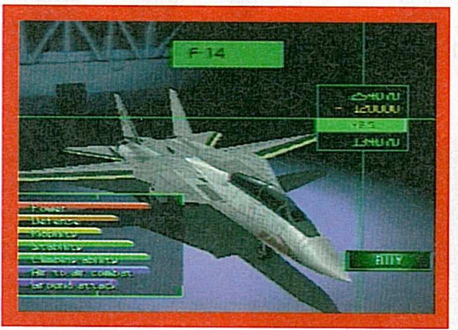


¿TE CREES CAPAZ DE HACER ATERRIZAR UN CAZA INVISIBLE F-117A EN UN PORTAVIONES? ¿Y EN UN AEROPUERTO EN MITAD DE LA NOCHE? EN AC2 DEBERAS HACERLO EN TRES OCASIONES.





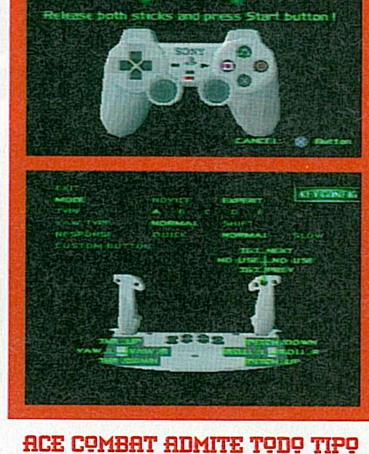




■ **HANGAR** ■ CON EL DINERO DE LAS MISIONES PODRAS ADQUIRIR HASTA 16 MODELOS DE CAZA DIFERENTES, QUE VARIAN SEGUN EL NIVEL DE DIFICULTAD EN QUE TE ENCUENTRES. DESDE UN F-16 HASTA UN A-10 THUNDERBOLT, SIN OLVIDAR LOS YA MITICOS EF-2000 O MIG-21.

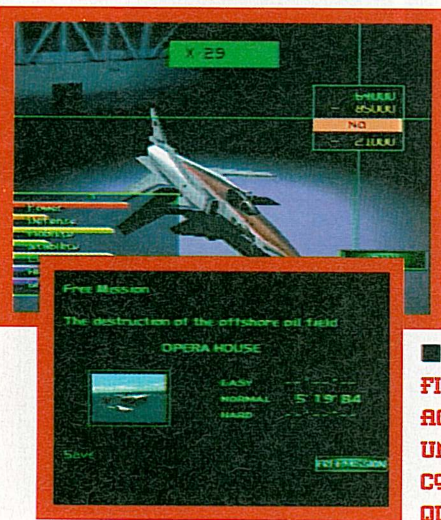
mejor todavía el SU-35. Seccionado en tres niveles de dificultad diferentes, **Namco** no ha querido dejar ni un cabo suelto en el desarrollo de **ACE COMBAT 2**. A las fases normales se le añaden otras que obligan a elegir entre dos misiones, de tal manera que aun finalizando el juego, todavía nos quedarían escenarios por ver. Este es sólo uno de tantos detalles de esta prodigiosa secuela, en la que los grafistas de **Namco** han echado el resto para crear maravillosos entornos tridimensionales, en los que no falta ni un detalle. Los aviones abandonan el monótono diseño blaquiazul de la primera parte y se muestran ahora espectaculares, haciendo gala del mejor *texture mapping*. La banda sonora, por su parte, continúa en la misma línea, con músicas que van desde el rock más duro hasta sofisticadas piezas *techno*. Yo por mi parte me quedo con el punteo de guitarra del final del juego, que es la bomba. Pero todo este despligue técnico quedaría en agua de borrajas si no lo acompañara su consiguiente dosis de jugabilidad, y en ese sentido **ACE COMBAT 2** está sobrado. El condenado es adictivo y jugable como pocos títulos de ***PlayStation***, algo que no sorprenderá en absoluto a los que ya disfrutaron de la primera entrega. Si aquél era bueno, pero este es, por méritos propios, mil veces mejor.

NEMESIS





ACE COMBAT ADMITE TODO TIPO DE CONTROLES: DESDE NEGCOM HASTA EL FLAMANTE PAD ANALOGICO, O EL ANALOG JOYSTICK.





■ **EXTRAS** ■ DEPENDIENDO DEL NIVEL DE DIFICULTAD EN QUE HAYAS JUGADO, EL FINAL DE ACE COMBAT 2 ABRIRA UNA SERIE DE EXTRAS: UN SOUND TEST, NUEVOS MODELOS DE CAZAS DE COMBATE E INCLUSO EL FREE MISSION POR EL QUE ACCEDERAS A TODAS LAS FASES.



	NAMCO
	NAMCO
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	SEGUN EL DINERO
FASES	18
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 95
Fabulosos escenarios rebosantes de detalle, entre los que destacan sin ninguna duda las ciudades y los desfiladeros. Y por supuesto, los aviones.

MUSICA 92
Tan memorables como los de la primera parte, combinan el techno con melodías de lo más cañero. Incluso hay alguna que recuerda a AFTERBURNER.

SONIDO FX 92
Una vez más, y con la ayuda de los subtítulos, los comentarios digitalizados de Scarface One son la llave hacia el éxito de la misión.

JUGABILIDAD 95
A la libertad de movimientos y la jugabilidad del AIR COMBAT original, se le unen la elección de diferentes misiones y toneladas de opciones.

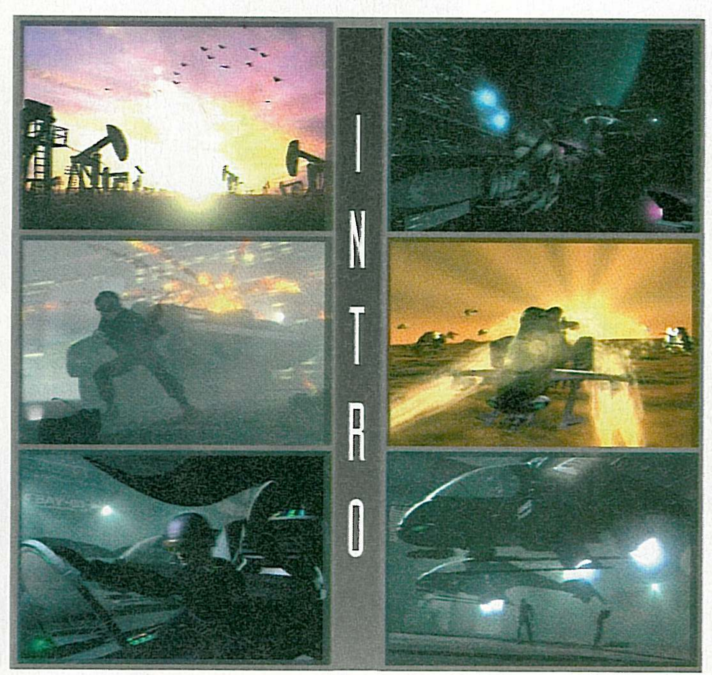
94 GLOBAL
Aunque no causará el mismo cataclismo que el primer ACE COMBAT (en aquella época PSX estaba empezando), ACE COMBAT 2 es ampliamente superior tanto a nivel gráfico, como en opciones, jugabilidad y acabado. Una nueva obra maestra de Namco y otra joya más que añadir al catálogo de PlayStation.

+ Gracias a Dios no se ha incluido el «chichamesco» modo de dos jugadores de la primera parte.
− Lástima que el pad analógico europeo no vibre como el japonés. Con este juego se armaría la gorda.

POLIZONTES LEJANOS

PSYGNOSIS SE HA CARACTERIZADO POR LOGRAR EL ÉXITO DE SUS TITULOS SIN PARA ELLO TENER QUE ESCUDARSE EN MILLONARIAS LICENCIAS. LO HA CONSEGUIDO CON TITULOS COMO WIPEOUT O DESTRUCTION DERBY, Y AHORA PRETENDE DEMOSTRARLO CON OTROS COMO G-POLICE O EL VENIDERO COLONY WARS. A CAMBIO DE NOMBRES FAMOSOS, PSYGNOSIS OFRECE BUENOS PRODUCTOS.

G.POLICE™

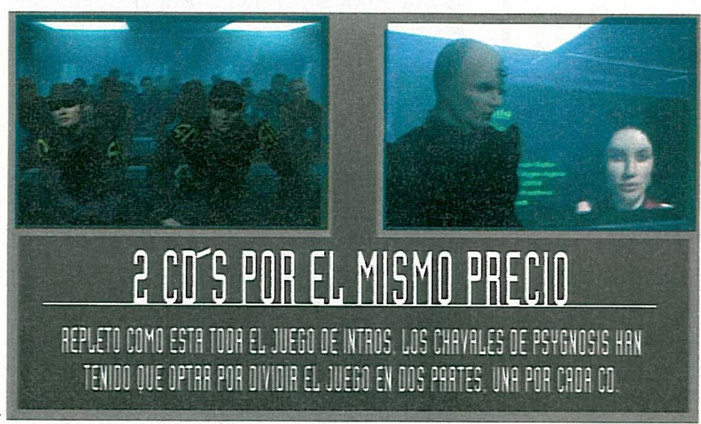




Uno de los lanzamientos en los que **Psygnosis** tiene más esperanzas depositadas es precisamente este **G-POLICE**. Y razón no les falta, ya que la última creación de **Wheel Haus** es, posiblemente, uno de los títulos mejor presentados de cuantos se pueden ençontrar actualmente en ***PlayStation***. No es un juego especialmente novedoso en su desarrollo (no deja de ser el típico *shoot'em-up* en el que debemos ir completando misiones), pero sí lo es en su ambientación y, en general, en todo lo que respecta a la presentación gráfica. Aunque para empezar, debemos recriminar algo que puede resultar un poco incómodo: el horizonte. En efecto, **G-POLICE** es, posiblemente, el juego en el que más cerca se van creando los escenarios, algo que resulta bastante molesto, ya

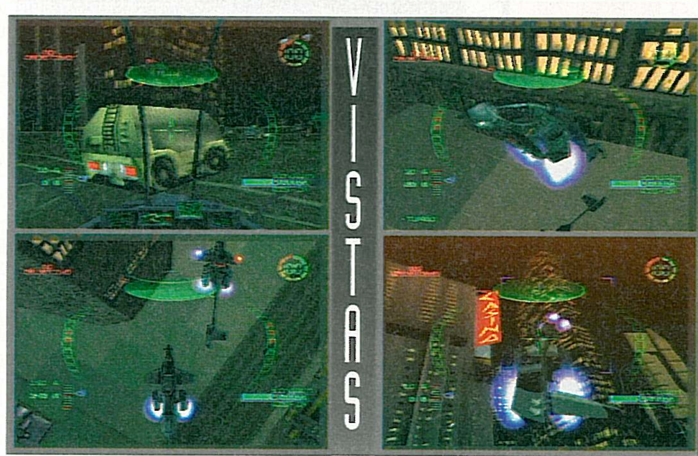


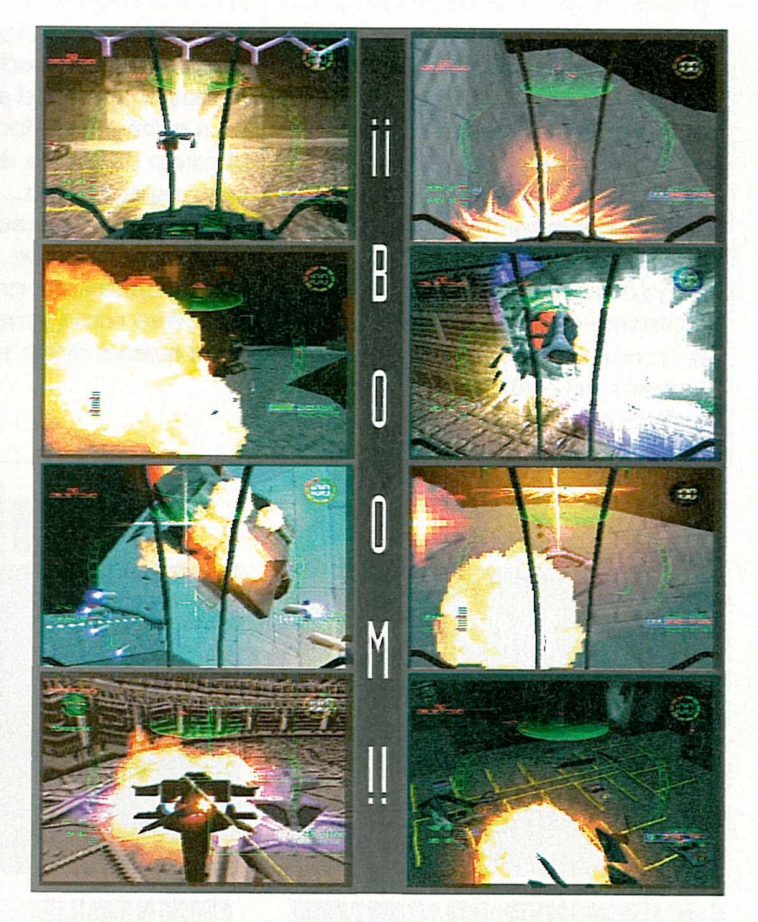


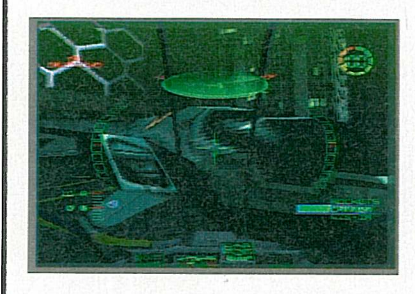


2 CD'S POR EL MISMO PRECIO

REPLETO COMO ESTA TODO EL JUEGO DE INTROS, LOS CHAVALES DE PSYGNOSIS HAN TENIDO QUE OPTAR POR DIVIDIR EL JUEGO EN DOS PARTES, UNA POR CADA CD.







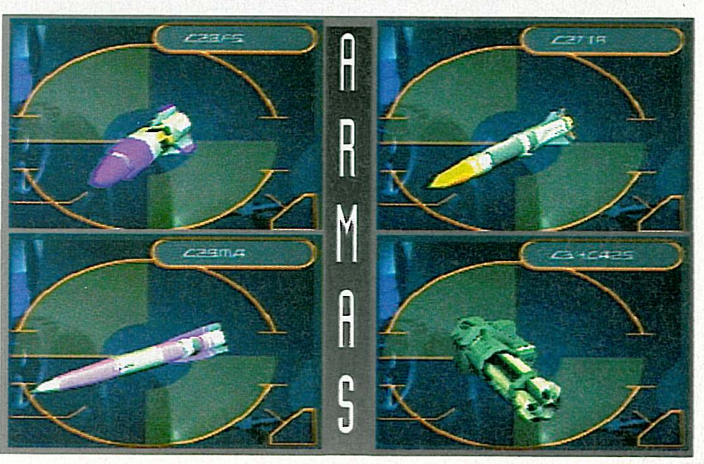
que no sabemos lo que tenemos justo delante hasta que no está cerca de nosotros. Es de tal magnitud este defecto que en el menú de opciones encontraremos, cual juego de *PC*, una opción de gráficos en el que podremos elegir *frames*, distancia del horizonte, etc. Una vez acostumbrados a esto (con el tiempo nos haremos a ello), no queda más que disfrutar con un juego que, realmente, se lo merece. Se lo merece por las impresionantes (e interminables) *intros* que contiene, y para cuyo almacenamiento han hecho falta dos CDs. Además, **Psygnosis** se ha tomado la molestia de traducir al castellano tanto voces como textos, con lo que **G-POLICE** estará al alcance de cualquier usuario. Una costumbre que cada vez más compañías están adoptando (por algo el español es el segundo idioma más importante). Las 35





NIVELES DE ENTRENAMIENTO

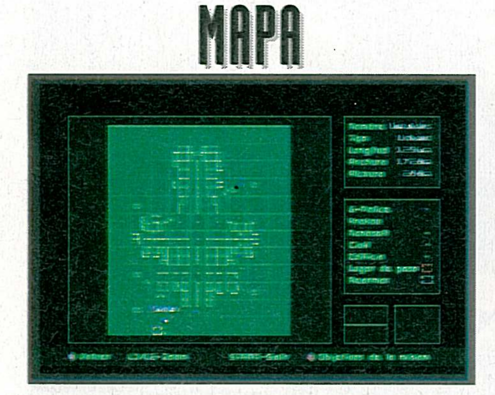
YA QUE ESTE TIPO DE JUEGOS CUENTA CON MUCHOS CONTROLES, PSYGNOSIS PONE A NUESTRA DISPOSICION VARIOS NIVELES DE ENTRENAMIENTO A MODO DE TUTORIAL.



misiones que están disponibles resultarán ser frenéticas pruebas en las que no pararemos de correr de un lado a otro del, por otro lado, inmenso mapeado. Contaremos con varios helicópteros, cinco puntos de vista y casi una decena de armas, todo ello para poner orden en una ciudad cuyo diseño, no sabemos si por casualidad, se asemeja bastante al mundillo que rodeaba a BLADE RUNNER. Los defectos, además del ya comentado del horizonte, los encontramos en la sombra del helicóptero (se mueve menos que Doc por el extranjero) y el control del mismo, sobre todo cuando lo hacemos a través del mando analógico. De cualquier forma, **G-POLICE** transmite ese «algo» que sólo ciertos juegos son capaces de transmitir, y que te mantienen pegado a él durante mucho, mucho tiempo. Quizá sea porque crea el ambiente perfecto, o quizá porque los efectos gráficos (dejando de lado lo del horizonte) resultan espectaculares... Pero mucho nos tememos que **Psygnosis** y **G-POLICE** lograrán un éxito que, por lo menos en nuestra opinión, tienen más que merecido. Pero como siempre, los usuarios serán quienes dicten sentencia.

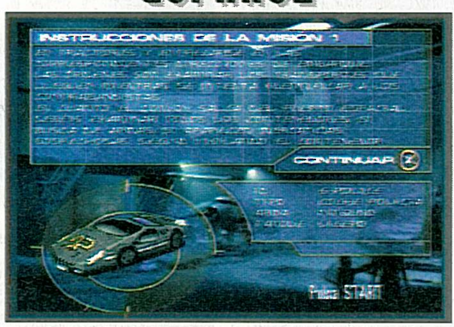
J. C. MAYERICK

MAPA



EL MAPA, DESDE UNA PERSPECTIVA CENITAL Y EN MODO ALAMBRICO, OFRECE UNA EXCELENTE REFERENCIA SOBRE LA POSICION DE NUESTROS OBJETIVOS. EL ZOOM PERMITE GRANDES AMPLIACIONES.

ESPAÑOL

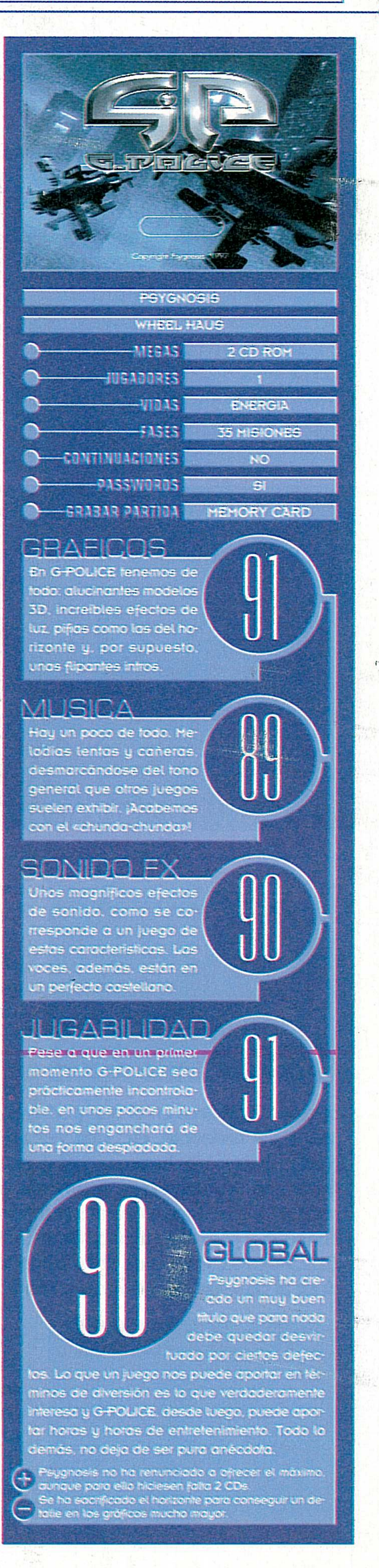


PSYGNOSIS HA TENIDO EL BUEN DETALLE DE TRADUCIR LOS TEXTOS DEL JUEGO, PERO AUN MEJOR, TAMBIEN HA DOBLADO LAS VOCES. UNA MEDIDA QUE EN G-POLICE RESULTABA ESENCIAL.



MISIONES

LAS MISIONES DE G-POLICE NO SE REDUCEN A DESTRUIR ESTE O AQUEL OBJETIVO. ADEMAS, DEBEREMOS ESCOLTAR CONVOYS, DESCUBRIR CARGAS DE CONTRABANDO, PATRULLAR POR LAS CALLES EN BUSCA DE DELINCUENTES Y, COMO NO, SALVAR AL MUNDO DE LAS INAGOTABLES GARRAS DEL MAL. AHI ES NADA.

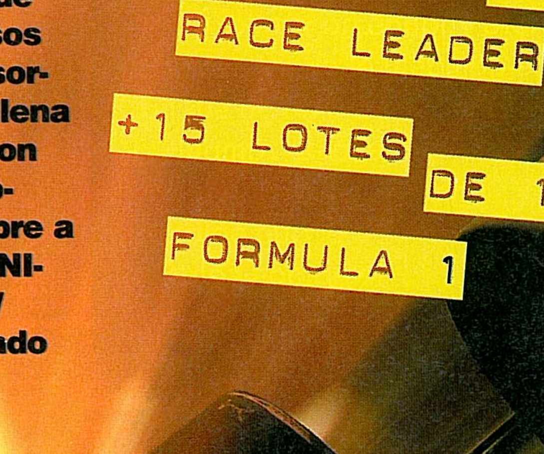


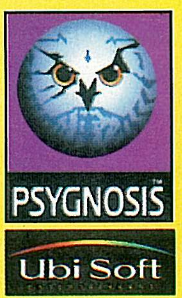
CONCURSO FORMULA 1'97



Psygnosis y Super Juegos te invitan a participar en este gran concurso. Para obtener uno de los fabulosos lotes que sorteamos rellena el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Noviembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre: «CONCURSO FORMULA 1'97».

SORTEAMOS 5 LOTES DE 1 JUEGO FORMULA 1 Y UN VOLANTE RACE LEADER + 15 LOTES DE 1 JUEGO FORMULA 1

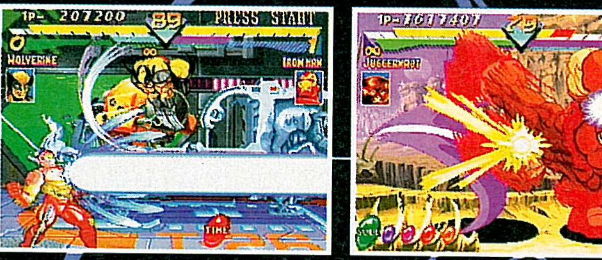




FORMULA 1'97, Psygnosis y el logo de Psygnosis son marcas registradas de Psygnosis Ltd. Ubi Soft y Race Leader son marcas registradas de Ubi Soft.



Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por l

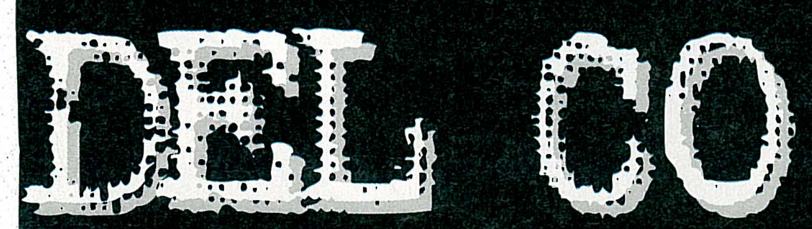



Todo aficionado a los comics de la Marvel a buen seguro conoce al inseparable compañero del Capitán América, el Capitán Marvel, que murió hace bastante tiempo a manos del malvado Thanos. Ahora Thanos ha vuelto, y con la ayuda de las gemas y el guantelete del infinito piensa, como siempre ha sido su sueño, en dominar el mundo. Para ello se zambullirá en un combate mortal en el que sólo los elegidos saldrán adelante.





Nuestra tarea consiste, lógicamente, en destruir a Thanos y arrebatarle el guantelete. Para ello tenemos a nuestra disposición a los más famosos super-héroes de la **Marvel** (Capitán América, Spiderman, Hulk, Psylocke, Wolverine o Ironman) o en el caso de que nuestro objetivo sea dominar el mundo en lugar de Thanos, los más famosos super-villanos (Blackheart, Shuma-Gorath, Magneto o Juggernaut). Al igual que en la recreativa, aunque sin tanta dificultad, en las versiones domésticas podremos seleccionar también (en nuestro «Super-Trucos» os mostramos cómo hacerlo) a los dos jefes finales y a la pequeña acompañante de Donovan en DARKSTALKERS' REVENGE, llamada Anita, que poca gente ha tenido la oportunidad de ver en acción. El juego se trata de una conversión directa del sistema ***CPS-II*** de **Capcom** que tantos éxitos ha cosechado entre los aficionados a los juegos de lucha, con obras maestras como SUPER STREET FIGHTER II TURBO (SSF2X en **Japón**) o las tres partes de DARKSTALKERS. Los posee-







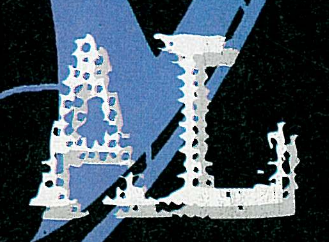




COMO PODEIS OBSERVAR EN ESTAS PANTALLAS, LA CALIDAD GRAFICA DE LOS PERSONAJES Y TODO SU ENTORNO ES FRANCAMENTE INCREIBLE.

dores de *PlayStation* que todavía piensan que es imposible conseguir una calidad similar a la del sistema de **Capcom** están muy, pero que muy equivocados, ya que **MSH** es posiblemente la mejor conversión de un *beat'em-up* en 2D para la máquina de **Sony**. Ambas versiones son tan parecidas entre sí, que ni tan siquiera he querido diferenciar las pantallas de cada una de ellas. Lo único que distingue la versión *PSX* de la de *Saturn*, es el cartucho de *Ram* (opcional, al igual que en CYBERBOTS) que le podemos conectar a esta última, con lo que la cantidad de *frames* de animación de cada uno de los personajes aumenta hasta el punto de quedar tan cerca de la recreativa que resulta imposible diferenciar entre el *arcade* y la consola. Ahora viene lo bueno, la jugabilidad. Como ya sabéis, la mayoría de los juegos de **Capcom** se rigen por un estilo de juego bastante definido. Por ejemplo, todos los DARKSTALKERS son muy similares en cuanto a jugabilidad, todos los STREET FIGHTER (desde el SF2 hasta el SSF2 Turbo) también son prácticamente iguales, pero MARVEL SUPERHEROES ha añadido un nuevo *engine* en cierto

LOS INFINITY COMBOS EQUIVALEN A LOS SUPER COMBOS DE SF ALPHA 2.



MIC AL COMBO





PERSONAJES SECRETOS





modo parecido, aunque exageradamente mejorado, al de X-MEN. A primera vista, más bien a primera partida, el juego nos parecerá una especie de X-MEN pero con más golpes. Pero en cuanto le cojamos el tranquillo a los *Air Combos* (*Aerial Rave* en **Japón**), las partidas resultarán mucho más divertidas, siempre intentando conseguir el mayor número de golpes por *combo*. Sumado a esto, también contamos con la ayuda de las 6 gemas del infinito: *Power, Soul, Time, Space, Mind* y *Reality*, que podremos activar en cualquier momento del combate (siempre y cuando las tengamos), y que nos proporcionarán durante unos segundos, respectivamente: más fuerza, más energía, más velocidad, armadura, una barra entera de *infinity combo* (especial) y una especie de bolas de fuego y objetos contundentes que se lanzarán contra el contrincante. Como de costumbre, todo el audio del juego está gobernado por el magnífico efecto envolvente *Q-Sound*. Francamente, creo que este es el juego que mejor plasma el espíritu de los comics, y en especial los de la **Marvel**.

DOC

MARVEL SUPER HEROES

VIRGIN	
CAPCOM	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	2
VIDAS	1
FASES	8
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	RECORDS

	SATURN		PLAYSTATION
GRAFICOS	94	Coloristas, muy bien animados y totalmente fieles a los de los comics.	93
MUSICA	93	Sacada directamente del arcade. El Q-Sound sigue siendo increible.	93
SONIDO FX	91	Increibles efectos y nitidas voces que quedan perfectas con cada luchador.	92
JUGABILIDAD	94	Made in Capcom. Las gemas, los supers, y sobre todo, los air combos.	94

93 GLOBAL SATURN

De Saturn siempre se ha dicho que manejo los juegos en 2D como ninguna (aunque yo prefiero Neo Geo), y con MARVEL SUPERHEROES lo deja bastante claro. Lo único que se echa en falta es el cartucho de RAM, con el que nuestra consola se convierte en una recreativa.

\+ La jugabilidad es idéntica a la de la recreativa. Los espléndidos gráficos y los Air Combos.

− Sufre alguna que otra ralentización repentina. Sin el cartucho de RAM es como el de PlayStation.

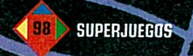


93 GLOBAL PLAYSTATION

Parece mentira que la gente de Acclaim hubiera cancelado el proyecto de la conversión del primer X-MEN de Capcom por problemas de memoria RAM, ya que MARVEL SUPERHEROES es una excelente conversión que nada tiene que envidiar a su homónimo de Saturn.

\+ Su jugabilidad y los combos. Apenas sufre ninguna ralentización tan evidente como en Saturn.

− Se nota bastante el hachazo propinado a la cantidad de frames de animación. Juggernaut.



¿QUÉ INGLÉS NECESITA APRENDER?

COMERCIAL





ELEMENTAL









AHORA, CON LA REVISTA TIEMPO, PUEDE APRENDERLOS TODOS

GRATIS
CON SU EJEMPLAR DE
TIEMPO



VERSIÓN 1997

EN CD-ROM

Avalado por:



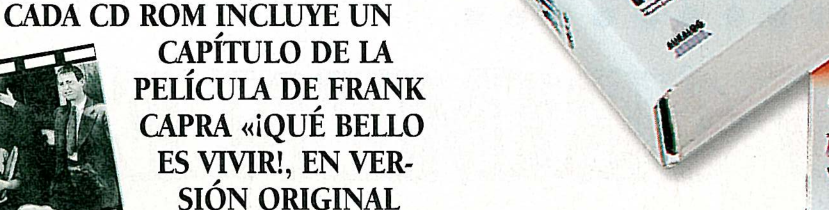
CON LA COLABORACIÓN DE

COMPAQ

FABRICANTE DE PC'S Nº 1 DEL MUNDO.

EL MEJOR CURSO DE INGLÉS DEL MERCADO, SEGÚN EL INSTITUTO DE ESTUDIOS NORTEAMERICANOS

- CON RECONOCIMIENTO DE VOZ
- CON AUTOCORRECCIÓN DE PRONUNCIACIÓN
- DIÁLOGO CON EL ORDENADOR
- ÚTIL PARA TODA LA FAMILIA
- PRONUNCIACIÓN BRITÁNICA Y AMERICANA
- ENTRETENIDOS JUEGOS INTERACTIVOS



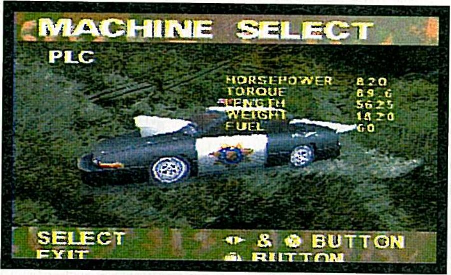


CADA CD ROM INCLUYE UN CAPÍTULO DE LA PELÍCULA DE FRANK CAPRA «¡QUÉ BELLO ES VIVIR!, EN VERSIÓN ORIGINAL



Conocido en **Japón** con el sugestivo nombre de RUNABOUT, **FELONY 11-79** es una réplica casi exacta de aquel programa de coches en que destrozar todo a nuestro paso no sólo no estaba mal visto, sino que nos reportaba pingües beneficios. Criticable desde el punto de vista de la Dirección General de Tráfico o desde cualquier punto de vista del civismo y urbanidad, esta forma de entretenerse al volante es obra de la compañía **Ascii** y los programadores de **Climax**. El juego, como ya sabrán los que leyeron **JAPANMANIA** o la *preview* del mes pasado, es un verdadero espectáculo gráfico, con un sensacional y cuidado diseño de escenarios y coches, y un nivel técnico entre los mejores del género en ***PlayStation***. Una mecánica de juego absolutamente de recreativa, veintitantos vehículos diferentes a conseguir, tres recorridos con unas dimensiones enormes, más elementos móviles que ningún otro juego y una jugabilidad ejemplar, hacen de **FELONY 11-79** un producto de interés en el que sólo se pueden criticar muy pocas cosas. Una, sin duda la más importante, es el paso a *Pal* que no ha sido todo lo acertado que cabría esperar y los márgenes de pantalla son tan grandes que hacen que muchos de los coches, por aplastados y bajos, parezcan lanchas. En segundo lugar, pero ya incluido en el apartado de cosas deseables que habrían aumentado su nota, estarían una opción para dos jugadores simultáneos, algún circuito más o algún modo extra de juego. Dicho esto, analizemos lo que os encontraréis. **FELONY 11-79** es un juego con un planteamiento básico (tres circuitos con tres misiones) al que se le van añadiendo otra serie de objetivos para lograr el resto de coches ocultos. Completar la primera parte de juego, es decir acabarse los tres pri-

Coches







En un principio os tendréis que conformar con los cuatro vehículos iniciales, pero en FELONY 11-79 hay un total de 22 artefactos pilotables. Para conseguirlos todos será mejor que consultéis la guía que os ofrecemos en este número en nuestro libro SUPER TRUCOS.







Downtown








Lo primero es conseguir los explosivos repartidos por la ciudad para volar la puerta de la villa. Después, la cosa es tan sencilla como llegar hasta la meta con algo de coche y en el tiempo exigido.







EL UNICO CRIMEN ES EL



Radar



En el comienzo de la misión segunda observaréis cómo vuestra velocidad es controlada por el radar al pasar los cien kilómetros por hora. Si lo superáis por 80 y 130 kms obtendréis más coches.



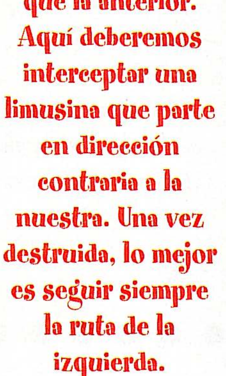
Sea Side











Algo más difícil que la anterior. Aquí deberemos interceptar una limusina que parte en dirección contraria a la nuestra. Una vez destruida, lo mejor es seguir siempre la ruta de la izquierda.

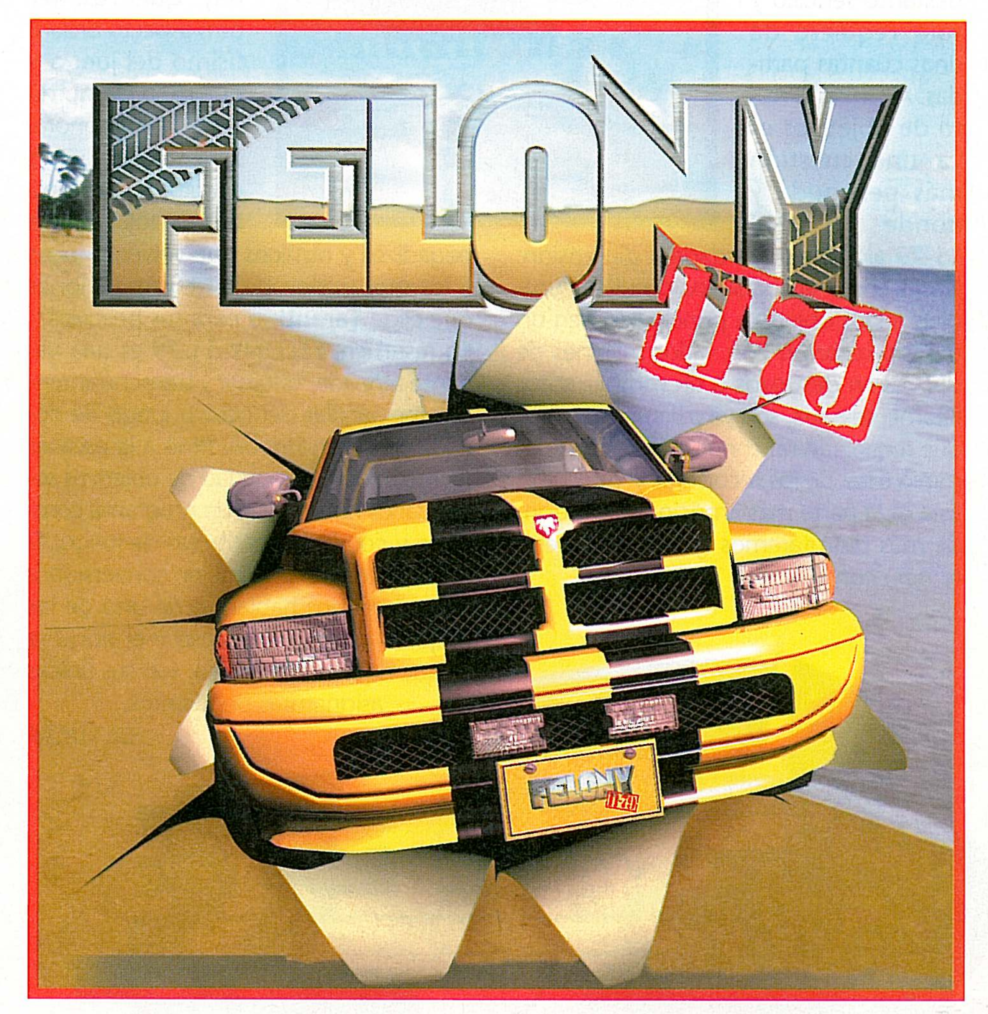




Seguro que en alguna ocasión os han presentado a una chica muy guapa y al oir su nombre (Tremedad, por ejemplo), os habréis preguntado en qué estaban pensando sus padres cuando la bautizaron. Algo así le ocurre a FELONY 11-79.



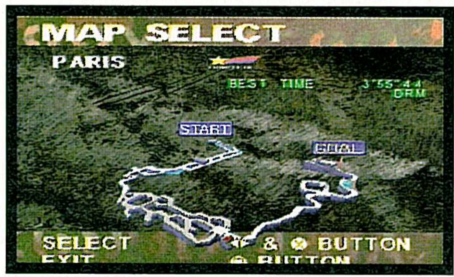
NOMBRE







París







La palabra que define esta misión es la de laberinto. Muchos caminos y diferentes opciones para localizar una cabina para que el tiempo empiece a contar, y destruir la estatua de la Plaza Principal.





meros circuitos, es bastante sencillo y sólo requiere de unas cuantas partidas. Alcanzar el resto de objetivos es ya una cuestión más peliaguda y donde **FELONY 11-79** alcanza su verdadera dimensión. Cosas como acabarse los circuitos cumpliendo los objetivos principales y en un tiempo record o con varios millones de dólares en destrozos o sin romper absolutamente nada, son ya palabras mayores que requerirán un conocimiento y un dominio total de los recorridos y vehículos. Esta es la parte más emocionante y donde más disfrutaremos (y nos desesperaremos) con **FELONY 11-79**.

Antes de terminar hay que resaltar otro aspecto brillantísimo del juego y que es su extraordinaria banda sonora. Son sólo unos cuantos temas al estilo de los sesenta pegadizos y rítmicos que volverán locos a los que gusten de las composiciones que elige **Tarantino** para sus películas.

En resumen, **FELONY 11-79** es una variante atrevida, original y tremendamente espectacular del clásico juego de coches para ***PlayStation***. Pese a la escasez de recorridos, la variedad de objetivos secundarios hacen de él un programa completo y con bastantes horas de juego. Si hubiera tenido una mejor conversión a *Pal*, estaríamos hablando de uno de los mejores títulos... Pero eso y el nombre que aquí se le ha dado, son sus únicas asignaturas pendientes.

DE LUCAR





FELONY 11-79

ASCII Entertainment
© 1997 YANOMAN/CLIMAX

ASCII

CLIMAX

MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	3 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 90

Aunque todo está muy bien, y tanto los escenarios como los coches son la repera, la salvaje conversión a Pal arruina parte de su belleza.

MUSICA 94

Son pocos temas pero de una calidad extraordinaria y de los que tarareas mientras juegas. Si os gustan las de las películas de Tarantino, alucinaréis.

SONIDO FX 90

Otro apartado en el que no encontraréis muchas pegas. Abundantes, bien realizados y con alaridos en los peatones «cuasi atropellados» muy divertidos.

JUGABILIDAD 90

Tres circuitos son pocos, pero se compensa con las misiones para obtener los coches extras. Otros modos de juego le convertirían en uno de los mejores.

GLOBAL 90

FELONY 11-79 es un gran juego por su realización, planteamiento y tremenda originalidad y, en un género con tantos títulos en PSX, eso ya es motivo suficiente como para tenerlo muy en cuenta. Si echamos un vistazo a RUNABOUT en versión japonesa, nos daremos cuenta de que FELONY 11-79, ha tenido una pésima conversión a Pal.

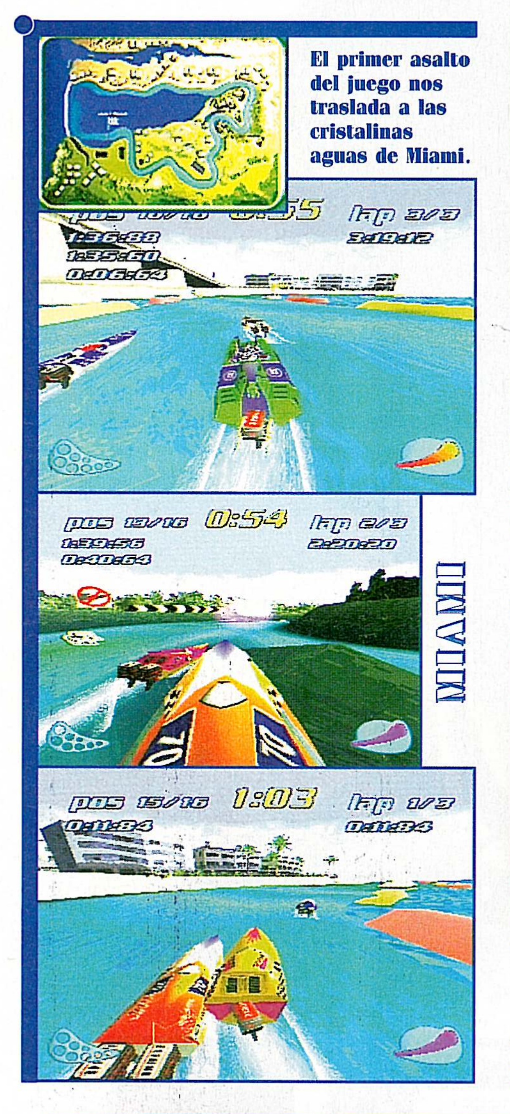
+ Su mecánica de juego, los escenarios y los coches.

− La conversión a Pal está entre las peores que uno pueda recordar.

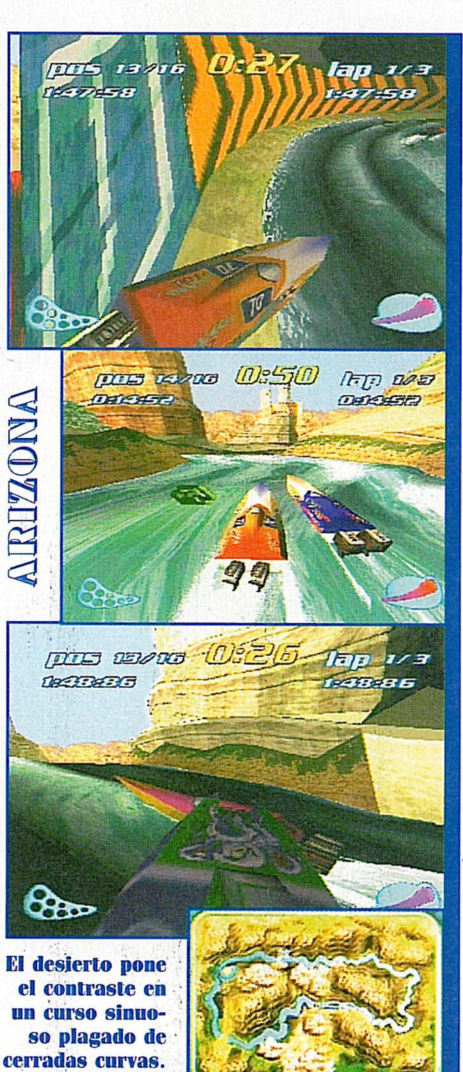




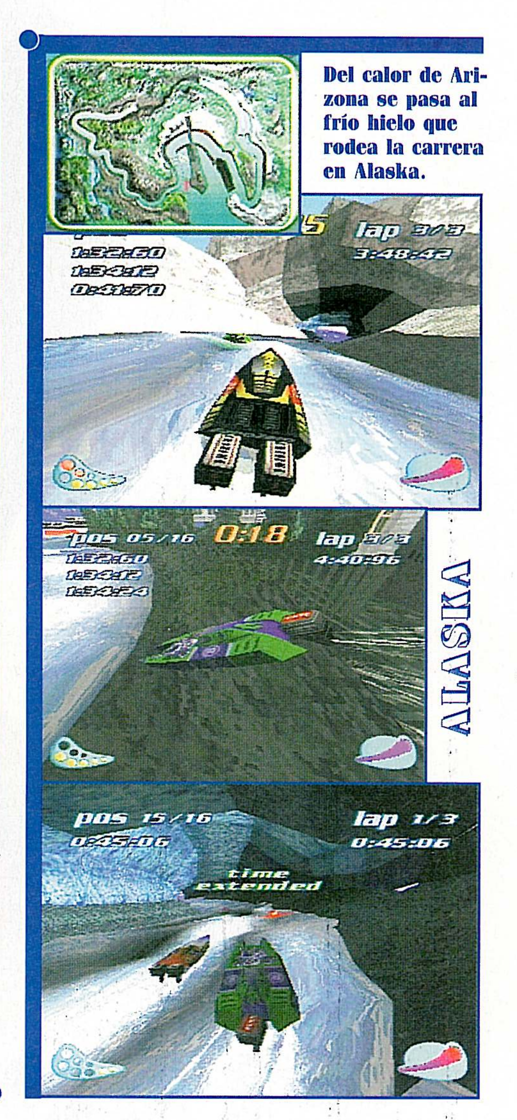


El primer asalto del juego nos traslada a las cristalinas aguas de Miami.

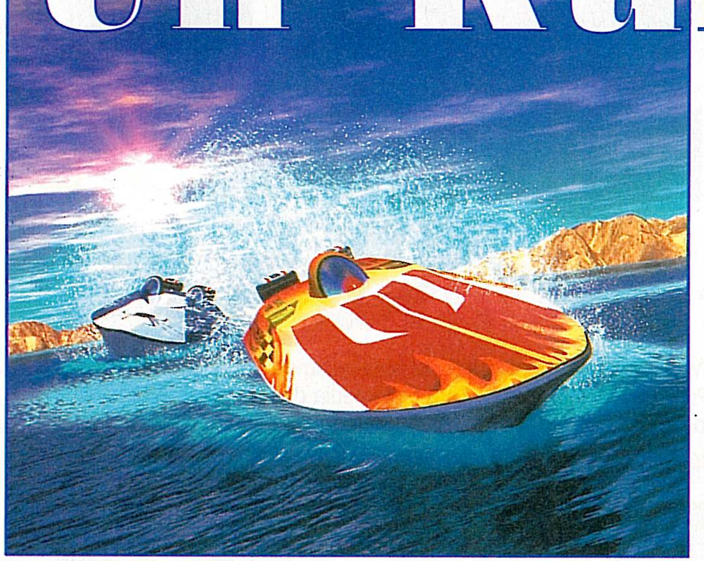


El desierto pone el contraste en un curso sinuoso plagado de cerradas curvas.



Del calor de Arizona se pasa al frío hielo que rodea la carrera en Alaska.

Un Rumbo A S



LA DIVISION EUROPEA DE SONY DEMUESTRA UNA VEZ MAS LA CALIDAD DE SU TRABAJO, PONIENDO A LOS USUARIOS DE *PLAYSTATION* A LOS MANDOS DE UNA LANCHA RAPIDA. AUNQUE NO DESCUIDA NINGUN DETALLE, ES UN JUEGO AL QUE SE RECORDARA POR SU ENDIABLADA VELOCIDAD Y POR EL MAGNIFICO EFECTO DE NAVEGACION LOGRADO.











Cauces anchos se entremezclan continuamente con cuellos de botella.

El circuito se caracteriza por estrechos canales rodeados de vegetación.



El circuito de lava es la máxima expresión de la velocidad en RAPID RACER.

eguir



Si alguien piensa que los programadores japoneses de **Sony** son los únicos capaces de sacar todo el partido a *PlayStation*, sólo tiene que echar un vistazo a los títulos creados por **SCEE**. La división europea de **Sony** se ha encargado de demostrarlo con títulos tan magníficos, y a la vez diferentes, como TOTAL NBA o PORSCHE CHALLENGE. La diversidad sigue presente con este nuevo lanzamiento ambientado, esta vez, en la motonáutica. Con ello se abre un nuevo género en *PlayStation* en el que ya abundan juegos basados en el mundo del motor, pero siempre utilizando vehículos con ruedas o naves espaciales. **RAPID RACER** desplaza al usuario de los 32 *bits* de **Sony** a carreras entre lanchas rápidas, capaces de alcanzar velocidades de vértigo e incluso saltar por encima de las crestas de las olas. Los gráficos poligonales empleados para representar las embarcaciones consiguen un efecto muy realista, al que se unen los magníficos escenarios que rodean cada prueba. Así, los 6 circuitos incluidos, en los que se esconden un total de 18 trazados, presentan una gran variedad de entornos. En ellos pueden verse desde el salvaje ambiente que rodea Arizona hasta los espectaculares tonos rojizos de un circuito de lava. Sin embargo, todo este complejo entorno visual no sería completo si no contara con una impecable reproducción de los saltos de las lanchas sobre las estelas de otras embarcaciones y sobre las creadas por las turbulencias de las corrientes fluviales. Las tres vistas





CAMARAS



Tres perspectivas completan el magnífico apartado visual de un juego que refleja perfectamente el efecto de navegación.

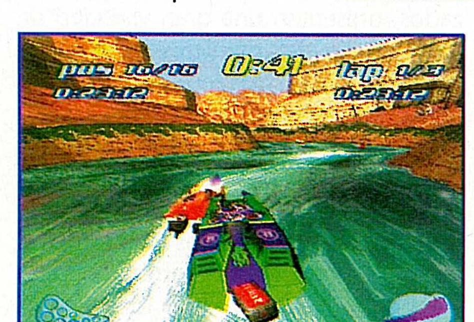






reales incorporadas, una desde la parte posterior otra desde la anterior y la tercera desde la cabina del tripulante, permiten elegir la perspectiva que más se adapte a cada jugador. En cada carrera se compite contra otras lanchas o contra el reloj, pero siempre bajo el sistema de tiempos intermedios. Con las buenas clasificaciones se consigue acceder a nuevos circuitos, a fases de *bonus* y a mejores máquinas. Con este objetivo en el punto de mira no hay que perder de vista los diversos iconos que aparecen diseminados por los trazados. Algunos de ellos permiten detener el reloj, mientras que otros se acumulan en un pequeño indicador, en forma de paleta de pintor, otorgando potencia extra durante unos segundos. En el apartado de opciones no hay demasiadas posibilidades, aunque las recogidas son más que suficientes. Entre éstas sorprende la posibilidad de que participen cinco jugadores, en las modalidades de liga, muerte súbita, o «el que gana continúa». Sin embargo, sólo dos de los mencionados jugadores pueden participar de forma simultánea. En esta modalidad se emplea el sistema de *split screen,* permitiendo dividir la pantalla de forma vertical u horizontal. La magnífica calidad gráfica no está empañada por las aportaciones sonoras. Por un lado, la banda sonora ha sido compuesta, de manera exclusiva, para este juego. Los autores son el popular grupo británico **Apollo 440**. Por otra parte, el sonido de los motores y los comentarios recogidos durante las pruebas mantienen el ritmo en un compacto que se sale de la pauta de lo que estamos acostumbrados a ver en *PlayStation.*

CHIP & CE









GRAN CONCURSO



Electronic Arts y Super Juegos te invitan a participar en este gran concurso y obtener uno de los increíbles premios que sorteamos. Rellena el cupón con todos tus datos (no se admitirán fotocopias) y envíalo antes del 20 de Noviembre a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 MADRID, indicando en una esquina del sobre «CONCURSO TEST DRIVE 4».

SORTEAMOS 20 LOTES DE 1 JUEGO TEST DRIVE 4 Y 1 MANDO CONTROL STATION A/F





La saga STRIKE de Electronic Arts vuelve a la carga con su quinta entrega. Los vuelos sobre territorio soviético se sustituyen por misiones atómicas en las que se mantienen las características que han hecho populares a sus antecesores.

MISION 1

EL PRIMER RETO DE NUCLEAR STRIKE SUPONE UNA TOMA DE CONTACTO CON LO QUE VA A SER EL JUEGO EN POSTERIORES MISIONES. LA ACCION SE DIVIDE EN DIFERENTES OBJETIVOS ENTRE LOS QUE SE ENCUENTRA EL RESCATE DE AGENTES SECRETOS RETENIDOS EN PEQUEÑOS POBLADOS CON ASPECTO AMISTOSO. COMPLETAR ESTA FASE HACE NECESARIO CONTROLAR EL HELICOPTERO CASI PERFECTAMENTE.



ALTAMENTE RA



MISION 2

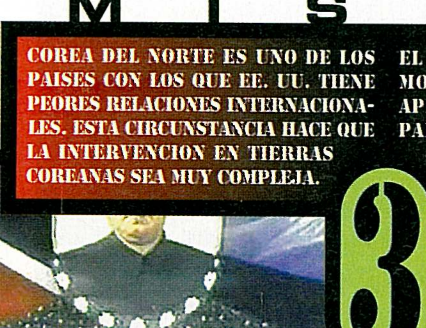
EL SEGUNDO RETO TRASLADA LA ACCION A UNA INNUMERABLE SUCESION DE ISLAS. EN EL AGUA QUE LAS SEPARA EL PELIGRO SE MUESTRA EN FORMA DE BUQUES DE GUERRA Y TODO TIPO DE EMBARCACIONES. SI A ESTO LE AÑADIMOS EL SALTO DE AGENTES EN PARACAIDAS, ES POSIBLE HACERSE UNA IDEA DE LA COMPLICACION DE UNA DE LAS MISIONES MAS VARIADAS DE LA QUINTA ENTREGA DE STRIKE.

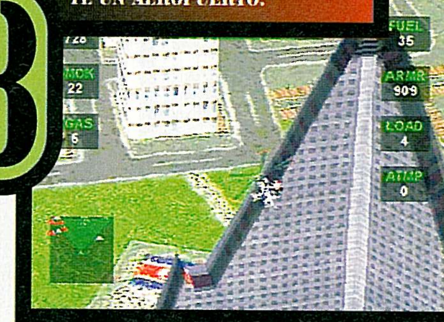


MISION

COREA DEL NORTE ES UNO DE LOS PAISES CON LOS QUE EE. UU. TIENE PEORES RELACIONES INTERNACIONALES. ESTA CIRCUNSTANCIA HACE QUE LA INTERVENCION EN TIERRAS COREANAS SEA MUY COMPLEJA. EL CENTRO DE ACTUACION ES UNA MODERNA CIUDAD EN LA QUE SE APRECIAN REMINISCENCIAS DE UN PAIS DE ECONOMIA CENTRALIZADA. ENTRE LOS OBJETIVOS SE INCLUYE UN AEROPUERTO.

3










DIACTIVO



Hace ya algunos años las consolas de 16 *bits* y algunas portátiles fueron testigos de los primeros pasos de la saga STRIKE. Así, se sucedieron una serie de juegos en los que un helicóptero tenía que enfrentarse a misiones que iban desde escoltar a presidentes de gobierno hasta el rescate de agentes en apuros. Con pocas novedades gráficas y una concepción muy similar, las aeronaves de **Electronic Arts** sobrevolaron diferentes escenarios en las sucesivas entregas a las que se bautizó como DESERT, JUNGLE y URBAN, acompañadas del apellido STRIKE. La aparición de las consolas de 32 *bits* supuso una oportunidad de oro para dar un nuevo empuje a la serie. La compañía norteamericana no dejó escapar la oportunidad creando SOVIET STRIKE, un programa que deslumbró a todos con un entorno gráfico sobresaliente. Con la vista puesta en el citado compacto aparece **NUCLEAR STRIKE**, convirtiéndose en la quinta entrega de la saga, segunda que ve la luz para ***PlayStation***. El nuevo juego mantiene las características de su antecesor destacando la variedad y espectacularidad del entorno en 3D. Para ello se repite el sistema de creación de maquetas y su posterior conversión en escenarios generados por ordenador. Como fácilmente puede deducirse de su título, se sustituyen los motivos y paisajes soviéticos por una amplia diver-

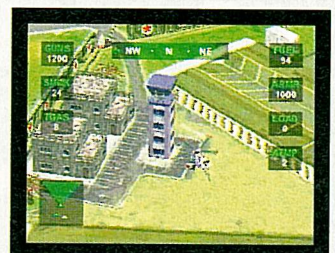
MISION

LA CUARTA MISION CREADA POR ELECTRONIC ARTS TAMBIEN TIENE COMO ESCENARIO TIERRAS COREANAS. EN ESTA OCASION SE UTILIZA UN COQUETO ESTADIO DEPORTIVO COMO IMPROVISADA BASE DE OPERACIONES PARA EL HELICOPTERO. ENTRE LAS TAREAS A REALIZAR, HAY QUE DESTACAR LA NEUTRALIZACION DE VARIOS TRENES, IMPIDIENDO QUE LLEGUEN A SU LUGAR DE DESTINO.

4



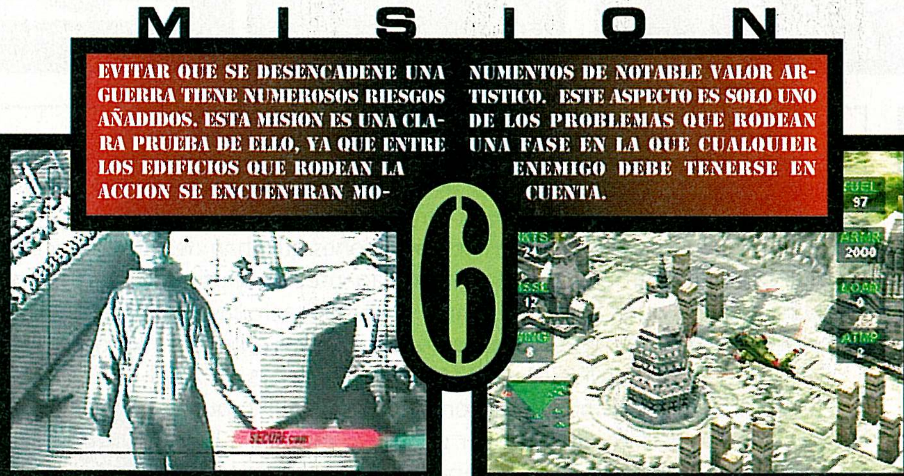










sidad de parajes, aumentando de cinco a siete las misiones. Estas modificaciones se han realizado sin afectar a la calidad de los escenarios originales y, a la vez, suavizando los desplazamientos del helicóptero. Otro de los apartados respetados es la inclusión de numerosos vídeos y cinemas en los que se ofrece información sobre los objetivos. También se repiten los protagonistas centrales de la entrega anterior. Dos niveles de dificultad y una amplia oferta en armamento completan un juego capaz de sorprender a los usuarios que desconozcan la serie y de entretener a los que ya han tenido oportunidad de situarse a los mandos de la aeronave de **Electronic Arts**.

CHIP & CE

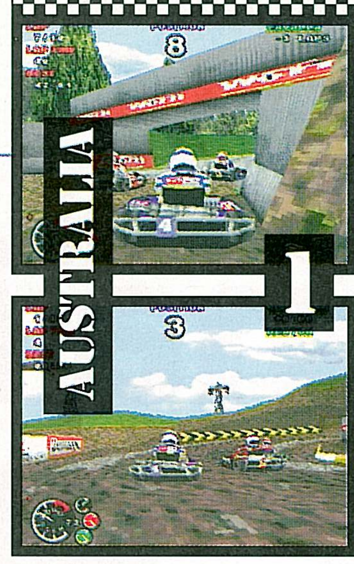


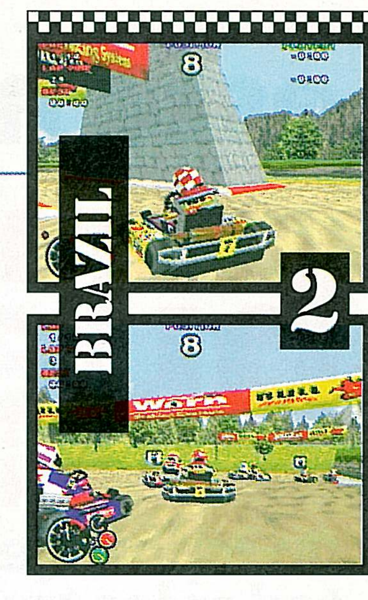




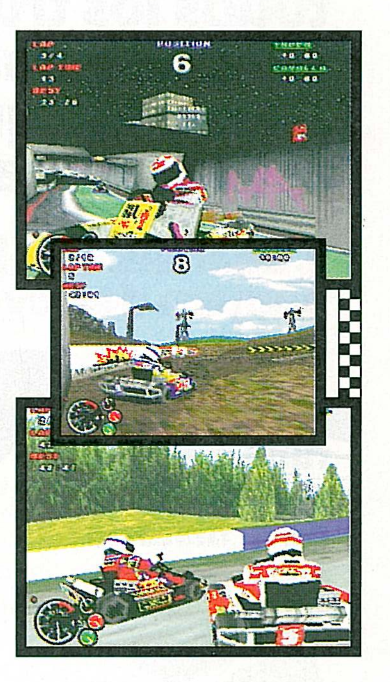
este mes en CNR
cómo dar buena imagen de ti mismo
un reportaje con todos los trucos para triunfar en todo lo que te propongas
y, además, en el número de noviembre...
los ritos funerarios más curiosos de la historia
cómo elegir tu GTi
máquinas para hacer deporte en casa
impresoras de última generación
test: ¿eres solidario?
nº de noviembre ya a la venta
... y también, con cuánta frecuencia hay que practicar el sexo, cómo montar una franquicia, qué televisión digital te da más, los secretos del bricolaje, el boom del pop británico, la nueva entrega de James Bond y mucho más
CNR revista mensual para seres inteligentes
Una publicación de Ediciones Reunidas
GRUPO ZETA





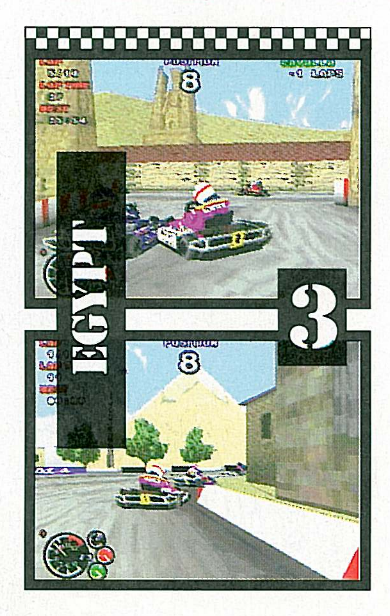




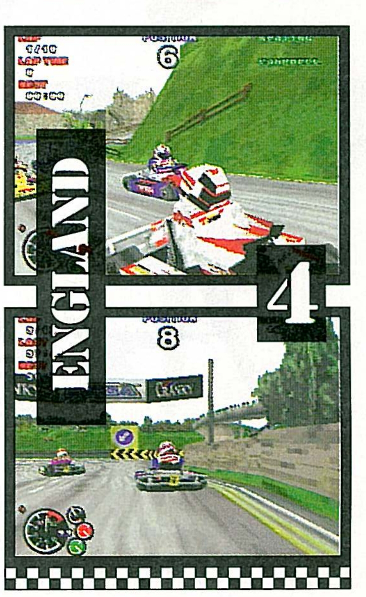


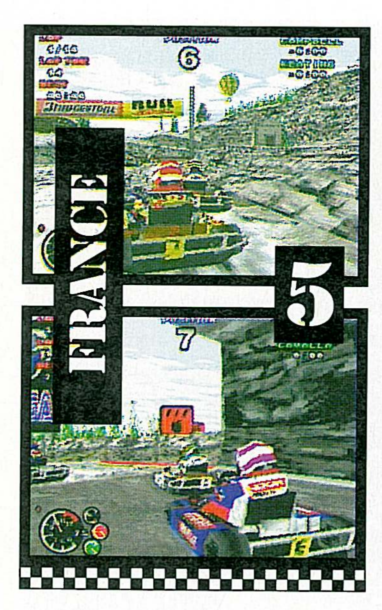
¿QUEREIS SABER LO QUE SE SIENTE CONDUCIENDO UN KART A 120 KM/H? CON ESTE JUEGO PODREIS EXPERIMENTARLO

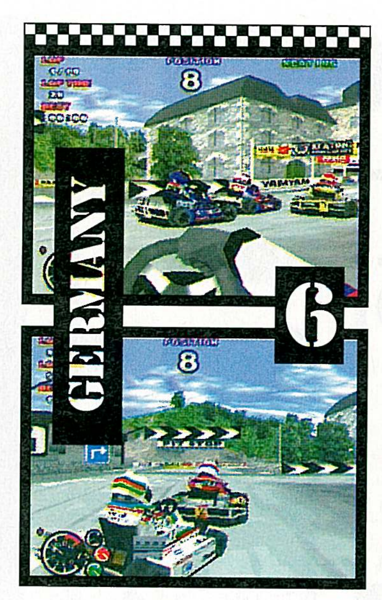
VELOCIDAD A LA KARTa

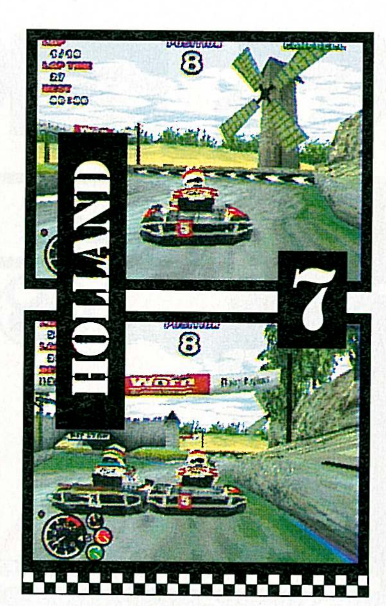


Hace más de un año, una desconocida compañía llamada **Manic Media** sorprendía a los usuarios de *PC* con un divertidisímo arcade de conducción llamado MANIC KARTS. Gracias al tremendo éxito que tuvo este compacto firmaron un contrato con **Sega** para realizar un nuevo juego de karts para *Saturn* y *PC*, llamado **FORMULA KARTS**, que os presentamos en estas páginas. **FK** es posiblemente el más realista simulador de karts que hemos visto hasta la fecha. Los que piensen que conducir un Kart real es como en MARIO KART que se olviden, porque no tiene nada que ver. En el resto de juegos de este estilo, el manejo de los karts no difería en absoluto de los coches normales, algo que aquí no sucede. En primer lugar, no será necesario apretar el acelerador sin cesar, ya que po-









demos ir dando suaves pulsaciones al boton de acelerar para mantener una velocidad constante, y si aceleramos sin parar, nuestro vehículo irá tan rápido que será imposible de manejar. Además, los giros del kart se realizan de un solo golpe de volante, por lo que tendremos que dar un golpe brusco a la dirección según el camino que queramos tomar. Este control tan realista puede que nos resulte un tanto extraño a la hora de jugar, pero es fácil acostrumbrarse. Los gráficos del juego, sobre todo

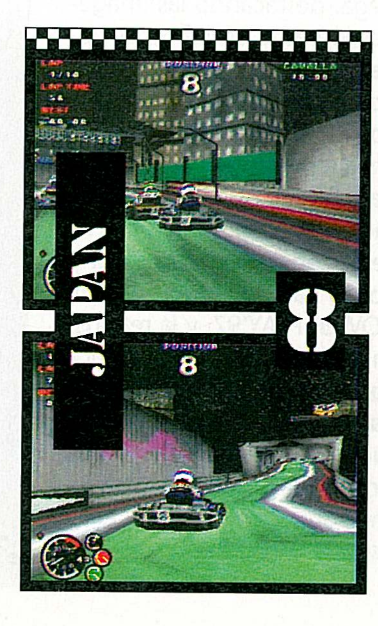


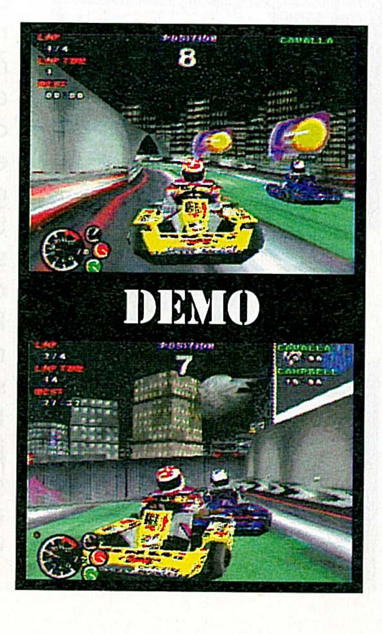


en los circuitos, resultan francamente impresionantes, y están acompañados de una suavidad de desplazamiento más que aceptable. **FK** cuenta con suficientes alicientes para que podamos disfrutar: ocho circuitos, 10 vehículos y cuatro modos de juego... Además el modo de dos jugadores no es un simple *Versus*, ya que podremos participar también en el campeonato. Un buen juego que, por su temática, puede pasar inadvertido sin merecerlo.

THE PUNISHER







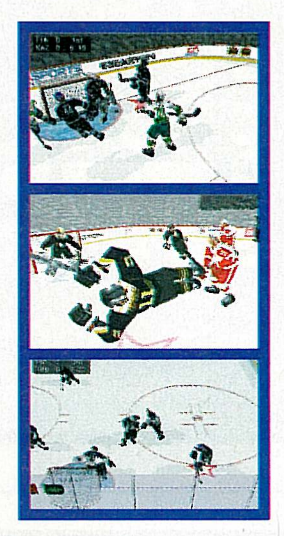




CON EL HIELO EN LOS TALONES

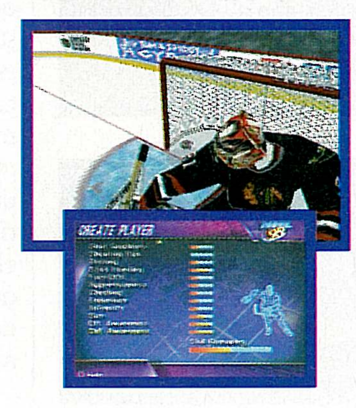






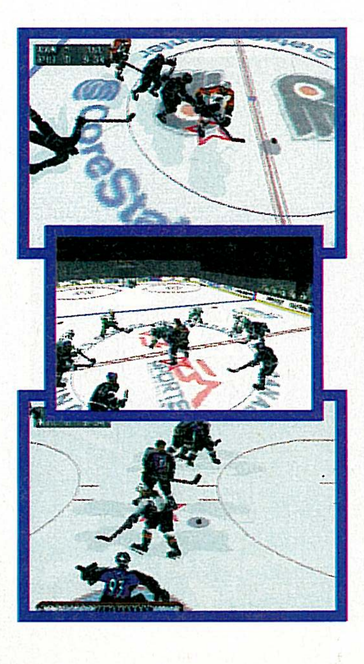


La popular saga de Electronic Arts recibe su segunda entrega para PlayStation. Entre las novedades destaca la colaboración de diferentes profesionales de la NHL, y la incorporación de selecciones nacionales.



Aunque la primera entrega de **NHL** para los 32 *bits* tardó bastante en aparecer en el mercado, parece que la compañía norteamericana se ha decidido a regularizar sus lanzamientos. Para la nueva versión se ha contado con dos profesionales de la **NHL**. Por un lado, con los sistemas estratégicos del entrenador de Colorado Avalanche, **Marc Crawford**, y por otro con la captura de los movimientos del guardameta **John Vanbiesbrouk**. En el apartado gráfico se mantiene el alto nivel de la primera entrega, destacando las imágenes logradas en las repeticiones. Además, se ha conseguido una jugabilidad aceptable con un tamaño considerable en la representación de los jugadores. En las opciones destaca la incorporación de 18 selecciones nacionales, tal y como ya aparecían en NHL POWER PLAY'97, y la retransmisión de la mano de famosos comentaristas de la **NHL**. La calidad general de todo el juego lo sitúa en el selecto grupo de cabeza de estos simuladores, en los que el nivel es muy parecido.

CHIP & CE





ELECTRONIC ARTS	
ELECTRONIC ARTS	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-8
VIDAS	1
FASES	3 COMPETIC.
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 92
La animación de los jugadores, los suaves movimientos y el magnífico entorno son los puntos fuertes de este apartado.

MUSICA 90
Hablar de Electronic Arts es hablar de calidad en las bandas sonoras. En este caso es un verdadero espectáculo.

SONIDO FX 86
Destaca la calidad de las voces de los comentaristas que habitualmente narran los partidos de la NHL.

JUGABILIDAD 90
Se ha logrado una gran jugabilidad con un tamaño de los jugadores considerable. Realmente entretenido.

91 GLOBAL
La segunda entrega de la saga de EA para PlayStation, sigue en la línea de la primera parte. Mayor espectáculo gráfico, actualización de plantillas y mejora en la jugabilidad, son las principales innovaciones de un juego que cuenta con el apoyo de profesionales de la NHL, lo que añade realismo al juego.

+ El equilibrio entre jugabilidad y tamaño de los jugadores.

− La presencia de profesionales de la NHL no es un aliciente en el mercado español.

BURBUJAS DE PASION

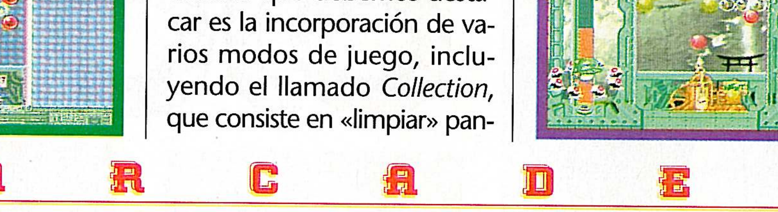
La tercera entrega de uno de los juegos más adictivos de la historia ya la tenemos con nosotros. Los que conocemos de sobra las bondades de este colosal título sabemos lo que puede dar de sí. Básicamente la mecánica del juego no ha variado ni un ápice (para qué modificar lo que funciona a las mil maravillas), y apenas se ha incluido un pequeño detalle que no afecta para nada en el juego. Ahora si lanzamos una burbuja al techo, rebotará y no se quedará pegada. Esto facilitará la posibilidad de eliminar bolas que no nos interesen, o colocarlas por detrás de un grupo si acertamos con nuestra puntería. Otro de los detalles que debemos destacar es la incorporación de varios modos de juego, incluyendo el llamado *Collection*, que consiste en «limpiar» pantallas diseñadas por otros jugadores en anteriores entregas de este título. Todo esto, y la posibilidad de elegir personaje como si de un juego de lucha se tratara (con sus particularidades cada uno), son las principales novedades.

THE SCOPE

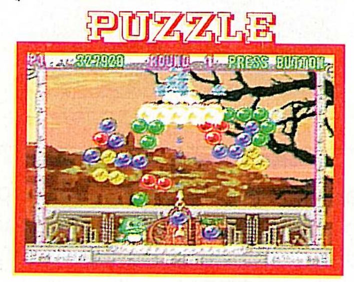
COLLECTION

CHALLENGE





PUZZLE



VS. COMPUTER



VS. PLAYER



BUST-A-MOVE 3





Overboard!

HUMOR Y JUGABILIDAD CAMINAN DE LA MANO EN LA ULTIMA PRODUCCION DE PSYGNOSIS PARA PLAYSTATION. ACOMPAÑA A LA TRIPULACION PIRATA MAS COMICA DE LA HISTORIA EN UN EMOCIONANTE VIAJE POR LOS SIETE MARES, EVITANDO ICEBERGS, BESTIAS MARINAS Y LOS ATAQUES DE LOS LUGAREÑOS. DESDE EL MAR CARIBE A LAS FRIAS COSTAS DEL ARTICO.





OJO AL





Salvo por algunas excepciones como el PIRATES! de **MicroProse** o las *coin-ops* SKULL & CROSSBONES de **Atari** y la española CORSARIOS, el universo de los piratas ha sido uno de los menos explotados dentro de la industria del videojuego. Por eso es de agradecer que **Psygnosis** haya dejado a un lado el *look* futurista que tanto le gusta imprimir a sus juegos y ahonde en este mundillo de corsarios y filibusteros. **OVERBOARD!** es una arcade en la línea de MASS DESTRUCTION en el que tanques y helicópteros han sido sustituidos por bergantines piratas en busca de un puerto que saquear, bestias marinas y toneladas de buen humor. El resultado es un juego tremendamente divertido para el que tiene cabida todo tipo de usuario. Desde el jugador sesudo que estudia el mapa para tomar la mejor ruta, hasta el amante de la juerga y el des-











LOS GOLPES DE HUMOR ALCANZAN INCLUSO A LA PANTALLA DE OPCIONES.













PARCHE













DEATH MATCH



EL PIQUE ESTA ASEGURADO CON ESTE TRONCHANTE MODO VERSUS PARA 5 JUGADORES, CON 10 ESCENARIOS DISTINTOS.



madre, ya que dispone de un modo *battle* para cinco jugadores. Una variante marítima del BOMBERMAN en el que se pueden usar desde lanzallamas hasta cargas de profundidad, que revaloriza aún más este gran juego. El modo de un solo jugador te atrapará a lo largo de sus 21 fases gracias a su gran originalidad y sobre todo su sentido del humor, que alcanza incluso las pantallas de opciones. Con efectos de luz que van desde el amanecer hasta las puesta de sol, y efectos metereológicos como niebla o tormentas, **OVERBOARD!** es el ejemplo perfecto de como producir un juego divertido, superjugable y sobre todo diferente. Sin duda, algo difícil de encontrar hoy en día.



NEMESIS



	PSYGNOSIS
	THE WHEELHAUS
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-5
VIDAS	3
FASES	21
CONTINUACIONES	NINGUNA
PASSWORDS	SI
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS 88
A la excelente animación del barco se le unen escenarios repletos de detalle. La niebla y el mar están muy bien hechos.

MUSICA 86
Dependiendo de la fase unas melodias recogen reminiscencias tropicales, en tanto otras recuperan el espíritu marinero.

SONIDO FX 82
Particularmente no son nada del otro jueves, pero el hecho de que se le haya incorporado Dolby Surround es un detalle.

JUGABILIDAD 91
Excelente en el modo normal, y toda una locura en Battle. Consigue un Multitap, cuatro amigos y prepárate para algo grande.

GLOBAL 90
OVERBOARD! podría considerarse un juego de 85/87%, pero el que Psygnosis le haya añadido uno de los modos Battle más divertidos que nos hemos echado a la cara, hace posible su ingreso en la selecta división de los 90%, alcanzando con cinco jugadores la carga adictiva del mejor de los BOMBERMAN.

\+ Las tres vistas de que disponemos en el modo normal. Lo mejor, el modo Battle.
− Queremos más juegos ambientados en los piratas. Menos robots y más filibusteros.



Ocean se ha empeñado en ponernos las cosas más difíciles si cabe. Si elegir un juego de conducción era una tarea realmente complicada, ahora nos llega una nueva propuesta que agrava aún más esta problemática, ya que tanto por jugabilidad como por realización gráfica, puede perfectamente ser tu compañero ideal de juego.

TOTAL DRIVIN' tiene todo para satisfacer a cualquiera que opte por su compra. Aunque en otras revistas hayáis podido ver como se le maltrata, no cabe duda que eso se debe a la mala costumbre de algunos de puntuar *betas* de juegos, títulos inacabados que no siempre reflejan con fidelidad la calidad final del juego. Y es que cualquier ser, por neófito que sea en esto de los videojuegos, se da cuenta perfectamente de que **TOTAL DRIVIN'** no es un juego de tantos. Su gran cantidad de circuitos (algunos ocultos), el hecho de poseer una escudería no un único coche (según sea el circuito utilizaremos un prototipo, un kart, un coche de rallies, etc...), y el magnífico *engine* empleado (con una suavidad y velocidad pocas veces vista) denota el cuidado y









ISLA DE PASCUA

La lentitud de la arena se asocia a la dificultad de manejo de los karts. En las últimas fases controlamos un coche de rally.







HONG KONG

Asfalto y velocidad endiablada. Si superamos las primeras fases nos pondremos a los mandos de un Fórmula 1.

CON EL PULSO













ALPINO

Las fases de nieve nos harán perder mucho tiempo si nos salimos de la trazada correcta.



EGIPTO

Unos divertidos buggies que sin correr mucho aceleran bastante rápido.

TIME ATTACK

MENU

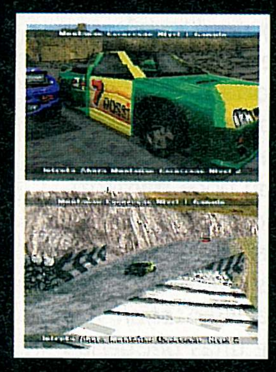
DOS JUGADORES

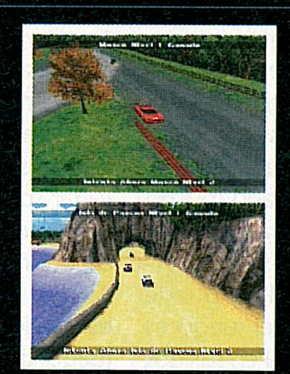






REPLAY





el interés puesto en la programación del juego. Con RIDGE RACER tiene muchos elementos en común (incluso el aspecto, perspectivas y la forma de conducir) siendo el más sobresaliente el hecho que cada circuito, según lo superemos, añade tramos y dificultad en la siguiente fase de ese mismo trazado. En resumen, un juego ágil, intenso, bien hecho, con dificultad ajustada y, lo que muchos agradecerán, largo y variado.

THE SCOPE











MOSCU

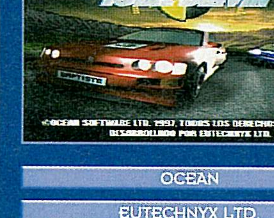
La tremenda velocidad de estos trazados facilitará espectaculares accidentes.



ESCOCIA

Quizá el más fácil de todos, pero a partir de la tercera prueba no se permiten fallos.





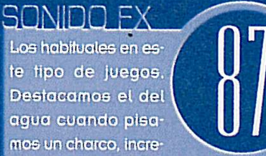
OCEAN	
EUTECHNYX LTD.	
MEGAS	CD ROM
JUGADORES	1-2
VIDAS	INFINITAS
FASES	6 CIRCUITOS
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	MEMORY CARD

GRAFICOS — 90

Un engine muy apañadito que aporta al juego una suavidad poco usual. El diseño de los coches también es muy bueno.

MUSICA — 89

Arreglos maquineros y ritmos muy discotequeros con una calidad fantástica. Muy acordes con el espíritu del juego.



SONIDO FX — 87

Los habituales en este tipo de juegos. Destacamos el del agua cuando pisamos un charco, increiblemente real.



JUGABILIDAD — 88

Aunque se parece mucho al de la saga RIDGE RACER, el control es menos exigente, y en minutos os haréis con él.

89 GLOBAL

A muchos os puede parecer raro la diferencia de esta puntuación con la de otras revistas. Sin embargo, me parece injusto y carente de criterio el no valorar de esta forma a un juego divertido, muy bien hecho, con una duración considerable y, por si fuera poco, con una galería de vehículos realmente variada. Dale miel a los cerdos...

+ Todo en general está a un gran nivel. Incluyendo la banda sonora.

− La fase cuarta de cada circuito no te perdona ni un fallo. ¿Es esto malo?

GARE DE EUROPE

FRANCE

EN EL SIGLO VEINTIUNO EL METRO DE PARIS SE HA CONVERTIDO EN UN CIRCUITO BASTANTE PELIGROSO. SOLAMENTE LOS CONDUCTORES EXPERTOS TRIUNFARAN.







HAN PASADO CASI DOCE MESES DESDE QUE WIPEOUT 2097 APARECIERA EN PLAYSTATION. POR FIN PSYGNOSIS SE HA DECIDIDO A LANZAR PARA SATURN ESTE IMPRESIONANTE ARCADE. LOS RESULTADOS NO HAN PODIDO SER MEJORES.



A IMAGEN Y SEME

Las credenciales de **Perfect Development** no son de las que uno se pueda sentir muy orgulloso. De sus cuatro primeros juegos para **Saturn**, WIPEOUT, DESTRUCTION DERBY, DISCWORLD y MANX TT, sólamente se salva la conversión de la recreativa de **Sega**, muy inferior a la original pero con un *engine* en 3D bastante competente. Este *engine* es el arma que **Perfect** ha utilizado para su versión del espectacular **WIPEOUT 2097** para *Saturn*, y la cosa ha quedado mucho mejor de lo que nadie pensaba. A primera vista, observando las pantallas, puede parecernos que el juego es exactamente igual en sus dos versiones, pero no es así, ya que hay algunas pequeñas diferencias entre los dos, las más importantes, como siempre, son la resolución y las transparencias, que para variar son un poco tramadas pero mucho mejores que las de el primer WIPEOUT para *Saturn*. La suavidad también es inferior a *PlayStation* y el juego tiene unas pequeñas



ODESSA KEY'S

RUSSIA

CONDUCIR UN VIPER POR LAS CALLES DE RUSIA NUNCA HABIA SIDO TAN DIVERTIDO. LA FRIA EUROPA DEL ESTE NUNCA HABIA ESTADO TAN AL ROJO VIVO.



PHENITIA PARK

GERMANY

ESTE ES UNO DE ESOS CIRCUITOS PARA LOS QUE NECESITAREMOS UN CONTROL ABSOLUTO DE NUESTRA NAVE. EL MANDO ANALOGICO PUEDE SERNOS UTIL.



ESTE ES UNO DE LOS CIRCUITOS QUE ENCONTRAREIS AL AIRE LIBRE. VUESTROS CONTRINCANTES NO OS DEJARAN NI RESPIRAR, ASI QUE DURO CON ELLOS.

JANZA

franjas en su versión *pal*, algo perfectamente explicable ya que se ha programado en **USA** y no en **Europa** como las otras versiones, por eso tiene márgenes y es un 20 por ciento más lento que el americano. Dejando a un lado estos pequeños defectos, nos encontramos con un juego mucho más divertido, jugable y manejable que la anterior entrega que puede brindarnos horas y horas de diversión. La dificultad excesiva y el complejo manejo de su antecesor le hacían un juego algo desesperante en ocasiones, pero ahora no será nada difícil quedar en los primeros puestos de algunos de los circuitos sin ningún problema. Aún así no será fácil terminar el juego, ya que las últimas pistas requieren un completo control de nuestro Viper, que no lograremos de otra manera que no sea jugando y jugando. El control es muy bueno con el mando normal, aunque no sabremos lo que es dominar la conducción hasta que conectemos un mando analógico. Las pistas son en distintas partes del mundo, lo que da al juego una apariencia mucho más colorista que el anterior. **WIPEOUT 2097**, sin ser una obra maestra, es un juegazo con mayúsculas.

THE PUNISHER



EL PRIMER CIRCUITO QUE RECORREREMOS SERA ESTE. LA DIFICULTAD PARA TERMINAR PRIMERO ES MINIMA, NO SUPONDRA NINGUN PROBLEMA LOGRARLO.



LA SELVA SUDAMERICANA ES IDEAL PARA QUE MOSTREMOS NUESTRA VALIA COMO PILOTOS. SI OS CLASIFICAIS EN LOS SEIS CIRCUITOS TENDREIS DOS NUEVOS.





ULTRAMAN POWERED

El héroe televisivo por excelencia de nuestros amigos nipones protagonizó un gran número de títulos para consola (el de *MD* ya visitó esta sección en Marzo del 95), pero sin duda una de las más simpáticas fue la que produjeron **Tsuburaya Productions** (responsables de la serie de TV) y **Bandai** para la entonces flamante *3DO*. Corría el año 1994, y ante la consola de **Panasonic** se cernía un futuro esperanzador, en especial en tierras niponas con títulos de la talla de DOCTOR HAUZER o DRAGON´S LAIR. Dividido en tres modos de juego diferentes (*Visual*, *Battle* y *Versus*), **ULTRAMAN POWERED** reúne la mecánica de un arcade de lucha tipo SFII (como ya pasara en los ULTRAMAN de ***SNES*** y ***MD***) con pequeñas fases dentro del avión del protagonista. Respetando en todo momento el *look* cutre de la serie, el juego hace gala de la excelente capacidad de ***3DO*** para mostrar imágenes de vídeo, al tiempo que se incluye un *Data Base* con fotos de Ultraman de gran calidad. Los fans de la serie (que hasta hace poco se emitía en la 2 de TVE) podrán reconocer en el juego a Telesdon, Gomora y el resto de monstruos de goma, tan ridículos como entrañables. Todo un incunable que haría las delicias de cualquier coleccionista.

MANGAZONE

No todos los juegos relacionados con el manga y las series niponas de TV recaen en Saturn y PSX. Este mes volvemos la vista atrás en el tiempo para mostraros dos curiosidades para 3DO. Por un lado, las hazañas digitalizadas del bueno de ULTRAMAN, y por otro, un arcade de lucha basado en la popular saga YU YU HAKUSHO.

• por NEMESIS •

YU YU HAKUSHO

El manga de **Yoshihiro Togashi** tampoco es un desconocido entre los lectores. En el Nº33 de **SUPER JUEGOS**, Enero de 1995, dedicamos en su día esta sección a tres grandes juegos (2 de *SFC* y uno de *MD*) basados en **YU YU HAKUSHO**. La entrega *3DO* sale al mercado japonés en el año 94, de la mano de la compañía juguetera **Tomy**, y se trata de un nuevo arcade de lucha, muy en la línea del juego de *Mega Drive* y la segunda entrega de *Super Famicom*. Haciendo gala de la ya mencionada



capacidad de la *3DO* para mostrar imágenes de vídeo, **YU YU HAKUSHO** posee *intros* y secuencias para aburrir, incluso entre combate y combate. El juego en sí, para qué engañarnos, es bastante malete. La animación de los luchadores (que además son microscópicos) es bastante pobre y el único apunte de virtuosismo gráfico se reduce a un ligero *scaling*, en la línea de los SAMURAI SHODOWN, que amplia el campo de visión del escenario a medida que los luchadores se alejan. Ni punto de comparación con el sensacional YU YU HAKUSHO de *Mega Drive* que programaran en su día los sensacionales **Treasure** (en el que podían jugar hasta cuatro a la vez). Por desgracia, ni uno ni otro llegarán jamás al mercado europeo.

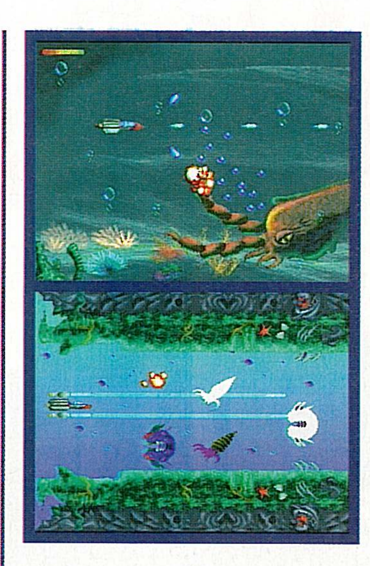
Antes de cada combate podremos seleccionar nuestro luchador entre cuatro posibles: Kurama, Kuwabara, Yusuke y Hiei.

AMIGMANIA

Coordinado por THE PUNISHER

PON A PRUEBA TUS HABILIDADES CON PULSATOR

Los responsables de FLYIN´ HIGH ya tienen casi terminado PULSATOR, un ***shoot-em´up*** que permitirá a dos jugadores simultáneos disfrutar de sus excelencias. Niveles con 512 colores en pantalla, enemigos gigantes, *scroll parallax* y múltiples efectos gráficos, todo ello

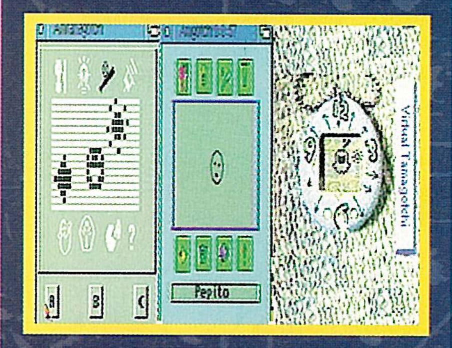


moviéndose a 50 *frames* por segundo. La versión en CD contará con músicas, *intros* y fases adicionales, y a lo mejor incluso puede tener nuevos mundos que no existan en la versión de disco. Habrá que esperar unos meses para saber el aspecto que tendrá este juego una vez finalizado. Para más información podéis ir a la dirección de **Internet: www.t-online.de/home/fullspeed.**

TAMAGOTCHIS



MASCOTAS VIRTUALES PARA TODOS



Sólo era cuestión de tiempo. Ninguna plataforma se libra de la fiebre de los Tamagotchi. AMITAMAGOTCHI, AMIPET, VIRTUAL TAMAGOTCHI y AMIGOTCHI son todas las opciones que tenemos. De todos éstos, nos quedamos con VIRTUAL TAMAGOTCHI, que sin duda es una fiel copia del original. Los que prefieran jugar con el auténtico siempre pueden correr la versión de Game Boy en alguno de los emuladores de esta consola.

PHASE 5 LANZA LAS TARJETAS DE POWER AMIGA

Hacía meses que deseábamos daros esta noticia, y por fin ya se encuentran disponibles las tarjetas para convertir el *Amiga* en *Power Amiga*. La primera que se encuentra disponible es la **CYBERSTORM PPC** para ***A2000*** y ***A4000***, a la que seguirá en unos días la BLIZZARD 603e para ***Amiga 1200***. Los precios de éstas variarán dependiendo de la velocidad del procesador, y van desde

TOP NOVEDADES

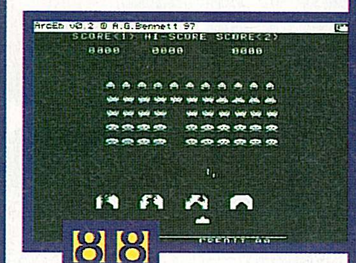
Juego	Compañía / Género	Nota
WORMS D.C.	TEAM 17 • ESTRATEGIA	94
BIG RED ADVENTURE	DYNABYTE • AVENTURA	93
TFX	OCEAN / CU AMIGA • SIMULADOR	92
STRANGERS	VULCAN • ARCADE	89
S. S. INVESTIGATIONS	DIRECT SOFTWARE • AVENTURA	95

NOVEDADES



KANGY

los nostálgicos agradecerán este KANGY, un plataformas de DP que nos lleva a la época en que los programas eran todo jugabilidad y buenas intenciones.



ARC EM

El primer emulador de recreativa que funciona a una velocidad espeluznante en 68030. De momento sólo emula a unas pocas placas al estilo de SPACE INVADERS.

UTILIDAD DEL MES



METAL WEB

El creador de páginas Web más versatil hasta la fecha ya ha llegado a nuestro país, y además es español. Vale la pena echarle un vistazo, está en www.redestb.personal/multitaskers.

Un mes más, desde este rincón dedicado al ordenador más carismático de todos los tiempos, os damos la bienvenida. Como siempre os traemos interesantes novedades, y la review de uno de los juegos más divertidos de todos los tiempos: WORMS: THE DIRECTOR'S CUT.



NOTICIAS



LOS TANQUES YA RUGEN EN EL POWER AMIGA



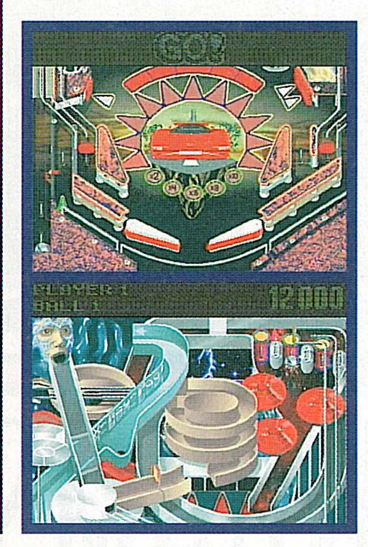


Los creadores del juego STRANGERS ya están preparando su segundo lanzamiento. Se trata de DIVERSIA, un arcade de estrategia que será uno de los primeros en contar con una versión para Power Amiga. Los que no posean un Power PC podrán disfrutar de una versión un poco menos espectacular pero igual de divertida, con gráficos en alta resolución y posibilidad de jugar en red.

63.000 a 150.000 pts. Para disfrutar de ellas necesitaremos disponer de una aceleradora con un 68030 para acoplar a la placa ***Power Up***. Os mantendremos informados de su disponibilidad en **España**.

NUEVA COMPAÑIA PARA PINBALL BRAIN DAMAGE

Hace unos meses os mostrábamos las primeras instantáneas de PINBALL BRAIN DAMAGE, un genial *pinball* que iba a ser publicado por **Vulcan**. Terminado el juego, sus creadores han decidido cambiar de distribuidora y firmar con **Islona** y **Direct Software**. **PBD** está creado por algunos de los programadores **Digital Illusions**, responsables de la saga PINBALL DREAMS. El juego cuenta, como es habitual, con 4 tableros distintos, cada uno con sus propias características y secretos. El sonido y los efectos especiales son de la calidad usual, lo que nos permitirá disfrutar plenamente de la grandeza y diversión de los mejores *pinballs* en nuestra casa.



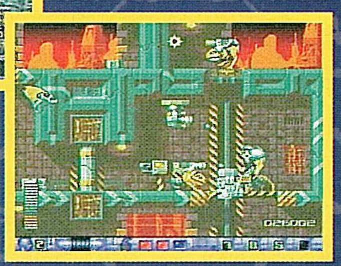


UN JUEGO DE ESTRATEGIA COMO LOS DE ANTES

El primer proyecto de **Alive MediaSoft** que aparecerá en el mercado es **BLADE**, un juego de estrategia que sigue las líneas de juegos como SPACE QUEST o UFO. En él controlaremos a cuatro personajes de un mágico país en eterna lucha contra las legiones del mal. El sistema de juego es similar al de los juegos de tablero, y cada uno de los bandos moverá a sus ejércitos por turnos. El bando de los enemigos estará controlado por la computadora, que no nos pondrá las cosas demasiado fáciles.



OTRO GRAN JUEGO DE VULCAN SOFTWARE



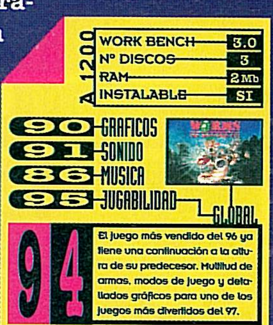
Mezclando todos los géneros de juego conocidos nace DESOLATE, una espectacular producción de Vulcan destinada a entretenernos durante horas. Es una combinación de puzzle, plataformas, matamarcianos y aventura con una misión distinta para cada nivel. El juego será lanzado exclusivamente para CD-Rom y requerirá como configuración mínima cuatro megas de Ram y CD-Rom de cuádruple velocidad. Os mantendremos informados de este prometedor título.







Cuando Team 17 lanzó en PC WORMS REINFORCEMENTS, los amigueros pensábamos que Andy Davidson se había olvidado de nosotros. Nada más lejos de la realidad, ya que estaba realizando una nueva versión para AGA mucho mejor que la de PC, que sólo tenía niveles y sonidos nuevos. WORMS D.C. es tan divertido como el anterior, sólo que mejor. Las nuevas armas van desde abuelitas a vacas locas pasando por palomas mensajeras, sumando un total de treinta y seis armas sin contar las veinticuatro secretas que iremos ganando a medida que sumemos victorias. Incluso las armas antiguas tienen nuevas aplicaciones, ya que podremos atacar enemigos desde la cuerda ninja. El juego también incluye nuevas voces y unos gráficos mucho más bonitos que en la primera versión. También hay más decorados, y si algún día nos cansamos de ellos, la opción Graffitti nos permitirá dibujar lo que queramos y el programa automáticamente lo convertirá en un escenario. WORMS D.C. es un formidable juego que servirá de aperitivo para WORMS 2, de próxima aparición.



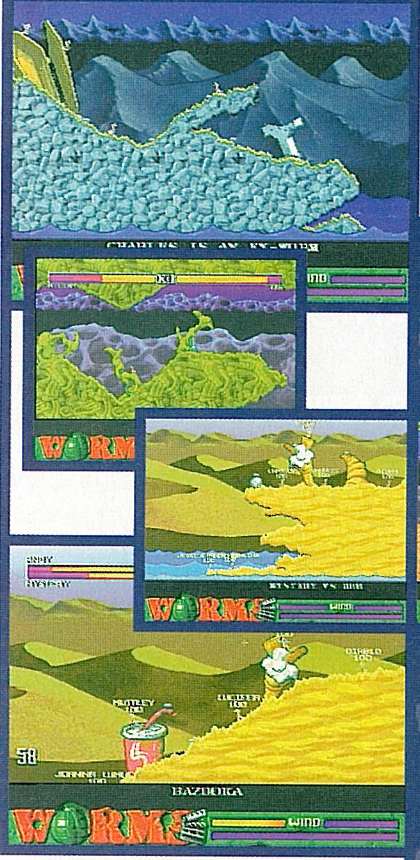
A 1200

WORK BENCH	3.0
Nº DISCOS	3
RAM	2 Mb
INSTALABLE	SI

90	GRAFICOS
91	SONIDO
86	MUSICA
95	JUGABILIDAD
94	GLOBAL

El juego más vendido del 96 ya tiene una continuación a la altura de su predecesor. Multitud de armas, modos de juego y detallados gráficos para uno de los juegos más divertidos del 97.

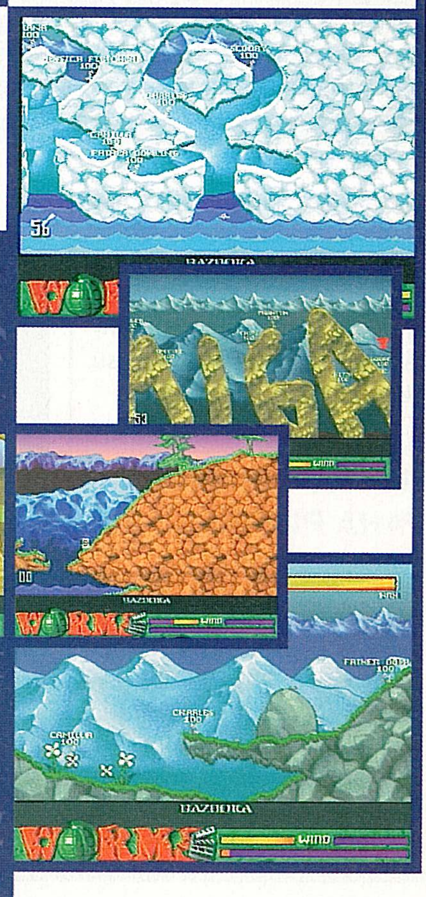
WORMS D.C.





Gracias al modo graffitti podréis diseñar vuestros propios campos de batalla.

Con más de quince armas nuevas, esta edición es digna de figurar en tu estantería.



Resérvalo en CENTRO MAIL antes de que se agote

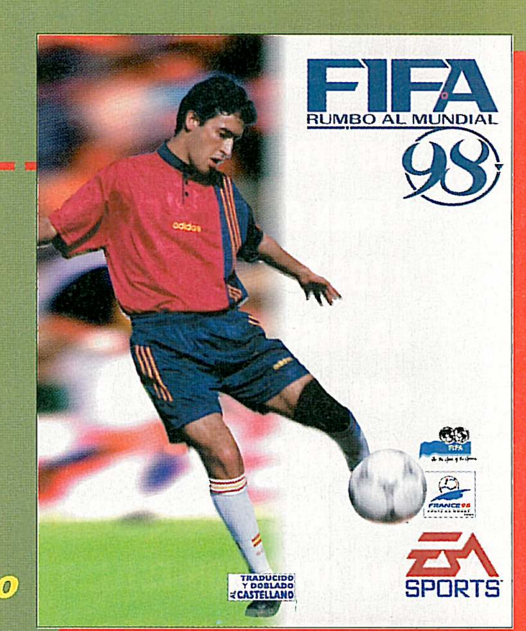
La única meta es clasificarse

Ponga rumbo al Mundial 98 con el juego más realista de EA SPORTS. Nuevas características para esta temporada incluyen Virtual Motion Engine™ para fluidez de animación ilimitada, que combinando con una interface mejorado ofrecen el control definitivo para acabar con la defensa del oponente.

5.495 CDROM Windows® 95



Si reservas ***FIFA rumbo al mundial 98*** antes de su lanzamiento, obtendrás una magnífica ***camiseta de regalo***





6.990

Textos y voces en castellano

Ven a visitar nuestros Centro MAIL y entrega el cupón de reserva.

ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/Manuel Iradier, 9 ✆13 78 24
ALICANTE
Alicante C/ Padre Mariana, 24 ✆514 39 98
Benidorm Av. de los Limones. Edif. Fuster-Júpiter
Elche C/ Cristobal Sanz, 29 ✆546 79 59
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 28 ✆26 06 43
ASTURIAS
Gijón Av. de La Constitución, 8 ✆534 37 19
BARCELONA
Barcelona
- C/ Pau Claris, 97 ✆412 63 10
- C.C. Glories - Av. Diagonal, 280 ✆486 00 64
- C/ Sants, 17 ✆296 69 23

Badalona
- Olof Palmer, s/n ✆465 62 76
- C/ Soledat, 12 ✆464 46 97

Manresa C/ Ángel Guimera, 11 ✆872 10 94
Mataró C/ San Cristofor, 13✆790 22 78
Sabadell C/ Filadors, 24 D ✆713 61 16
BURGOS
Burgos C.C. de la Plata, Planta Alta, Local 7 ✆22 27 17
CÓRDOBA
Córdoba María Cristina, 3 ✆48 66 00
GIRONA
Girona C/ Joan Regla, 6 ✆22 47 29
Palamós C/ Enric Vincke,s/n ✆60 16 65 NUEVO CENTRO
GRAN CANARIAS
Las Palmas de GC C.C. La Ballena NUEVO CENTRO
C/ Présidente Alvear, 3 ✆23 46 51
GRANADA
Granada C/ Martínez Campos, 11 ✆26 69 54
HUESCA
Huesca C/ Argensola, 2 ✆23 04 04
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆25 82 10
LA CORUÑA
La Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆14 31 11
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆59 92 88
MADRID
Madrid
- C/ Montera, 32 2º ✆522 49 79
- Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆527 82 25
- C.C La Vaguada. Local T-038.✆378 22 22

Alcalá de Henares C/ Mayor, 89 ✆880 26 92
Alcobendas C/ La Constitución, 15, Loc. 11 ✆652 03 87
Alcorcón C/ Cisneros, 47✆643 62 20
Las Rozas C.C. Burgocentro NUEVO CENTRO
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆617 11 15
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor NUEVO CENTRO
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆261 52 92
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆246 38 00
MALLORCA
Palma de M.
- C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ✆72 00 71
- C.C. Porto Pi-Centro - Av. Ing. G. Roca, 54 ✆40 55 73 NUEVO CENTRO

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. Edif. Condestable
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆27 18 06
PONTEVEDRA
Vigo Pza. de la Princesa, 3 ✆22 09 39
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆26 16 81
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, 2ª Local 4 - C/ Real ✆46 34 62
SEVILLA
Sevilla C.C. Los Arcos-Av. Andalucía ✆467 52 23
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆29 30 83
VALENCIA
Valencia
- C/ Pintor Benedito, 5 ✆380 42 37
- C.C. El Saler local 32, A - El Saler 16 ✆333 96 19

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida-Pº Zorrilla, 54-56 ✆22 18 28
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arrikibar, 4 ✆410 34 73
Las Arenas C/ del Club, 1✆464 97 03
ZARAGOZA
Zaragoza
- Pº Independencia, 24-26, Loc. 100 ✆ 976 21 82 71
- C/ Antonio Sangenis, 6 ✆ 976 53 61 56

ARGENTINA
Buenos Aires San José, 525 ✆371 13 16

Haz tu reserva enviando este cupón a : Centro MAIL ▪ Cª de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F ▪ 28031 Madrid.
o preséntalo en tu Centro Mail más cercano o envíalo por fax (91) 380 34 49. Si te das prisa, te llevas además una super camiseta de regalo.

Promoción válida hasta fin de existencias

FIFA RUMBO AL MUNDIAL 98

Nombre y Apellidos ....

....

Domicilio ....

....

Localidad ....

C.P. .... ***Teléfono*** ....

Fecha de reserva ....

Sistema ☐ ***PSX 6.990*** ☐ ***CDR 5.495***

8 4 0 0 0 1 1 1 9 7 0 1 0

+ camiseta de regalo



A PIE DE PISTA

LOS DEPORTES DE EQUIPO LLEGAN CON CUENTAGOTAS A LOS 64 BITS DE NINTENDO. TRAS PROBAR SUERTE CON EL FUTBOL Y EL HOCKEY SOBRE HIELO, EL FUTBOL AMERICANO HACE UNA APARICION ESTELAR. LOS RESPONSABLES DE NFL QUARERBACK CLUB 98 SON EL DUO ACCLAIM E IGUANA, CREADORES DE VARIAS DE LAS ENTREGAS ANTERIORES PARA SNES Y PLAYSTATION. LA PRINCIPAL INNOVACION SE HACE EN EL APARTADO GRAFICO, EN EL QUE SE LOGRAN UNOS PLANOS ESPECTACULARES. LA JUGABILIDAD Y LA VARIEDAD DE OPCIONES SE MANTIENEN EN LA LINEA DE SUS ANTECESORES, EN UNO DE LOS TITULOS LLAMADO A SER REFERENTE OBLIGADO PARA POSTERIORES LANZAMIENTOS.

▪ J. ITURRIOZ ▪

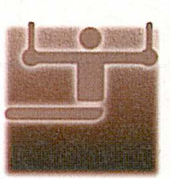
NINTENDO 64

NFL QUARTERBACK CLUB 98

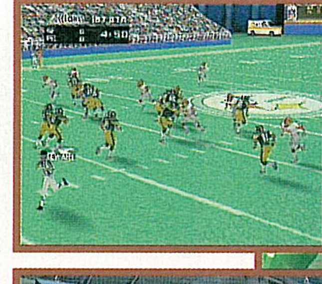
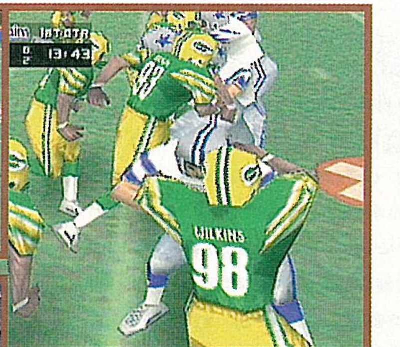
NINTENDO 64

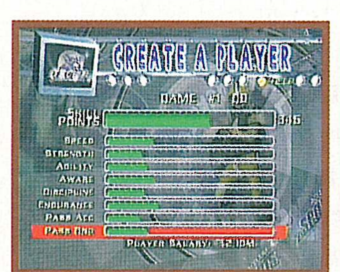




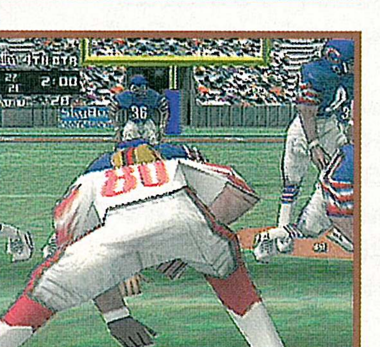
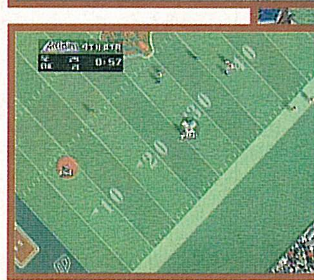
El binomio **Acclaim-Iguana** vuelve a la carga en el mundo del fútbol americano. Depués de dos versiones para *SNES* y para *PlayStation* han decidido dar el salto a los 64 *bits* de **Nintendo**. De esta forma se convierte en la primera aparición de este deporte para el citado sistema, siendo a su vez el tercer deporte en equipo en hacer su aparición (antes lo hicieron el fútbol y el hockey sobre hielo). **NFL QUATERBACK CLUB 98** es un fiel reflejo de sus antecesores mostrando notables similitudes con las versiones para *PlayStation*, tanto en el estilo de juego como en las opciones recogidas. La principal diferencia se encuentra en el apartado visual, donde se sustituyen los *sprites* en entorno 3D por unos impresionantes gráficos poligonales. La cámara libre permite elegir la distancia, ángulo e inclinación de los planos, logrando imágenes nunca vistas en esta disciplina deportiva. En la jugabilidad destaca la posibilidad utilizar el *Rumble Pak*, un periférico que permite vivir en nuestra propia carne la brutalidad de los bloqueos realizados por gigantes que superan los 100 kilos de peso y los 2 metros de altura. También merece mención aparte el editor de jugadores, en el que existe una relación directa entre el salario a pagar y los puntos de habilidad con los que se pretende dotar al deportista. Aunque en nuestro mercado no será un aspecto decisivo, vuelven a aparecer reproducido los partidos memorables de la **NFL**, permitiendo con ello que cualquier aficionado pueda cambiar la historia. Una buena presentación y unos diálogos del comentarista y de los propios jugadores en los que el acento americano rebosa por todas partes, hacen el resto en uno de los pioneros en el terreno deportivo para ***Nintendo 64***.

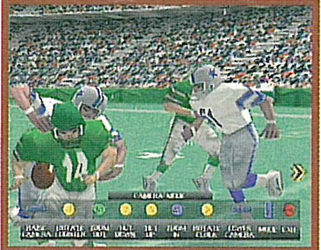



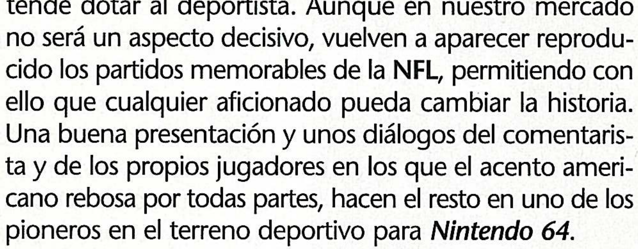


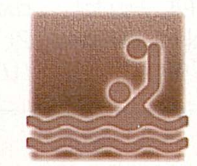




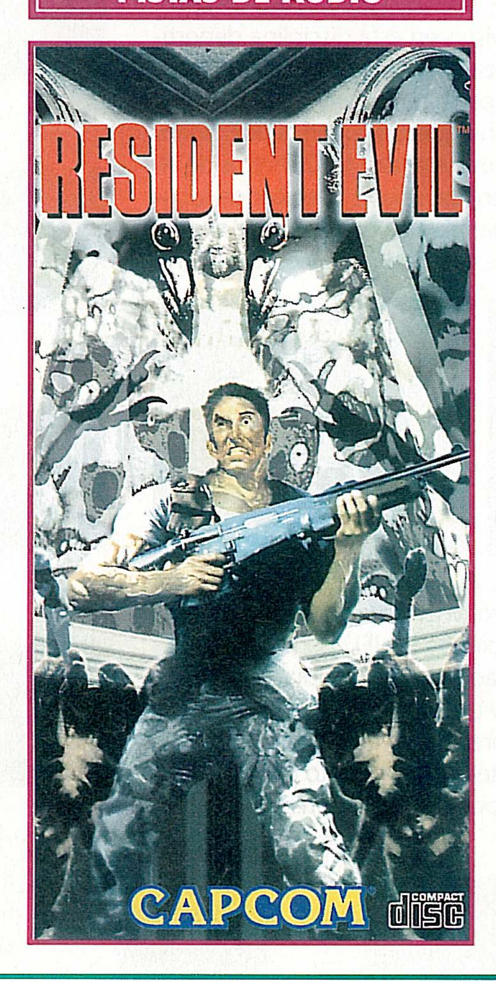
Con las pilas recargadas para lo que se nos avecina para estas navidades, es lógico que entre tanta oferta no sepáis realmente qué os conviene más. Y para eso están estas páginas, para intentar solucionar vuestras preocupaciones de la mejor manera posible. Así que ya sabéis, escribidme a SUPER JUEGOS, Calle O'Donnell 12, 28009 MADRID. Y como siempre, no os olvidéis poner en una esquina del sobre THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Ya comienza a haber informaciones sobre nuevas consolas. ¿Eso quiere decir que debemos ir ahorrando y preparando la jubilación a las 32 bits?

Esta pregunta se lleva repitiendo durante los dos últimos meses, y desde aquí quiero, dentro de mis posibilidades, frenar la preocupación de muchos que piensan que su «casi» recién estrenada y flamante consola pase al armario trastero. Sí, es cierto que hay rumores, y que probablemente saldrán nuevas consolas antes de dos años. Pero no hagáis el panoli. Quienes dan buenos juegos y aún les quedan más de dos años de vida son las consolas que tienes ahora en el mercado. Invierte en el presente, y preocúpate del futuro sólo como curiosidad. Todo a su debido tiempo.

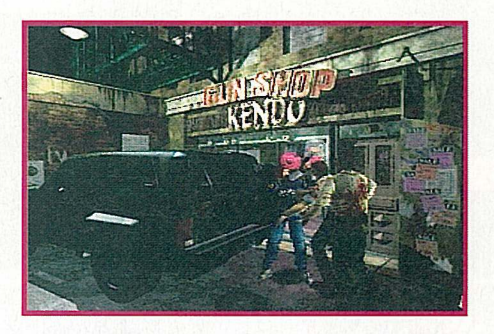
PISTAS DE AUDIO



*Qué tal! Soy un asiduo lector de vuestra revista, tengo 29 años, poseo una **Saturn** y una **PSX**:*
*1) ¿Por qué en un equipo de música no se pueden escuchar las pistas de audio de los CD de **PlayStation** y sí los de **Saturn**?*
2) ¿Qué tal ENEMY ZERO? ¿Es tipo D?
3) ¿Qué juego te parece mejor, WORLDWIDE SOCCER 98 o FIFA 98?
*4) ¿Sabes si sacarán en **España** el juego de **Square** PARASITE EVE? ¿Qué tal está? ¿Saldrá traducido?*
*5) ¿Va a hacer **Sega** la conversión a **Saturn** de los juegos THE HOUSE OF THE DEAD y THE LOST WORLD?*
6) ¿Me aconsejas adquirir RESIDENT EVIL D. C. teniendo el primer RESIDENT?
7) ¿Merece la pena FADE TO BLACK? ¿Es muy difícil?

Javier Carrillo Rodríguez, Madrid

Tienes la suerte de tener dos grandes consolas, intentaré ayudarte.
1) Eso depende de cada juego. Hay algunos de ***PSX*** que se puede y otros que no, y lo mismo pasa en ***Saturn***.
2) Es tipo D, y dificilillo. Está bien.
3) Un FIFA siempre será un FIFA, y su legión de seguidores será por algo. Personalmente yo prefiero el W. S. 98.
4) Pues ni idea. Además creo que aún no ha salido ni en **Japón**. Es muy pronto para contestarte, no lo he visto.
5) **Sega** sólo ha confirmado THE HOUSE OF THE DEAD. La conversión de su otra recreativa es aún una incógnita.
6) Si te gustó mucho, pero mucho, sí.
7) Pues no está mal, pero hay muchos juegos que me compraría antes que ese. Sí que es complicadillo.

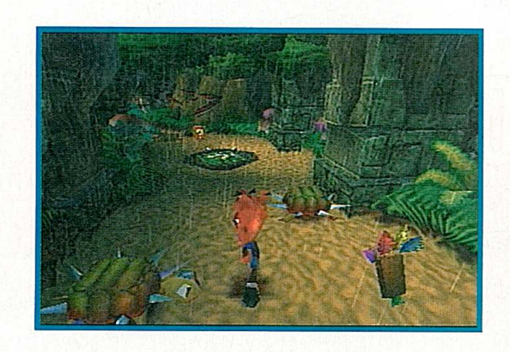


GAME SHARK

*Hola **Scope**, tengo una **PSX** y algunas preguntillas para tí: 1) Me he pasado el RESIDENT EVIL y el TOMB RAIDER, y me encantan. ¿Para cuándo las segundas partes?*
2) Tuve un tiempo el RIDGE RACER REVOLUTION y me gustó mucho. Ahora quiero

DIRECTA

CON THE SCOPE



comprarme uno de coches. ¿PORSCHE CHALLENGE o RAGE RACER?
3) ¿CRASH BANDICOOT, CRASH BANDICOOT 2, o ambos?
4) Teniendo en cuenta que RESIDENT EVIL es mi juego favorito y que no lo tengo (me lo prestaron), ¿merece la pena R. E. DIRECTORS CUT?
5) ¿Qué otros juegos hay para **PSX** del tipo del RESIDENT o el TOMB RAIDER que sean buenos?
6) Y la última y la más importante. En la web de **GAMEFAN** (www.gamefan.com) he encontrado unos trucos para el RESIDENT EVIL y para TOMB RAIDER que no se utilizar, ya que son unos «Game Shark Codes». ¿Qué significa eso de Game Shark? ¿Son códigos falsos?
Muchas gracias por todo, ha sido un placer escribirte.

Anónimo, Córdoba

Hola «anónimo». Placer el mío por recibir tantas cartas, y pesar por no poder responderos a todos.
1) El RESIDENT EVIL 2 se espera para Marzo, y el TOMB RAIDER 2 en Noviembre-Diciembre.
2) Si tuviera que elegir entre esos dos me quedaba con RAGE RACER, y me ampliaras el margen, TEST DRIVE 4 también es de mis favoritos.
3) Sin duda ambos, pero lógicamente la segunda parte tiene más alicientes.
4) Pues en tu caso sí. Y aunque lo tuvieras y si es cierto que tanto te ha gustado, también.
5) NIGHTMARE CREATURES puede recordarte a ambos juegos. Saldrá en Enero, aunque algún indocumentado ya lo ha comentado, va a sufrir cambios en su desarrollo, con lo cual lo que hayas leído por ahí no te valdrá para nada.
6) El *Game Shark* es un artilugio tipo *Action Replay*, también de **Datel**, y lo que has visto en la web de **GAMEFAN** son códigos para ese aparatito. Si quieres utilizarlo deberás comprarlo en alguna tienda de importación, ya que no se distribuye en **España**.

EL TERMOMETRO

CALIENTE:
- El pack de LYLAT WARS, un ejemplo a seguir.

TEMPLADO:
- Las novedades de Nintendo 64, bien de calidad, pero no demasiadas en número.

FRIO:
- El nuevo DRAGON BALL, más flojo que el intestino de una abuela .

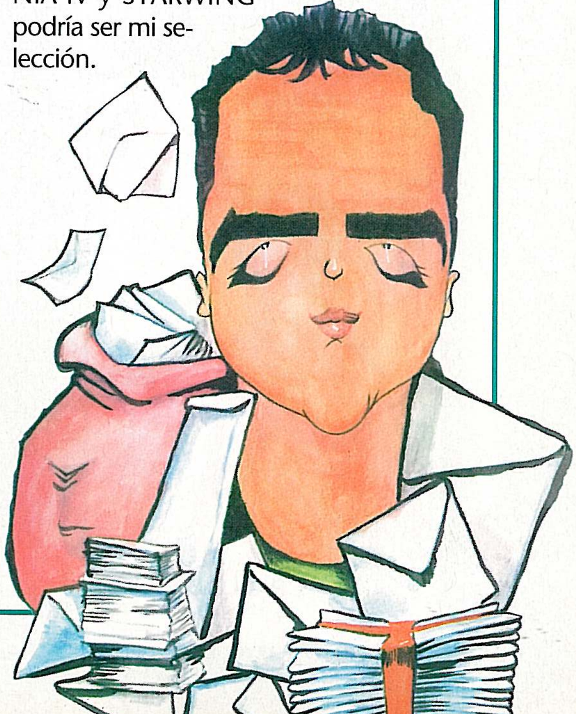
CLASICOS POPULARES

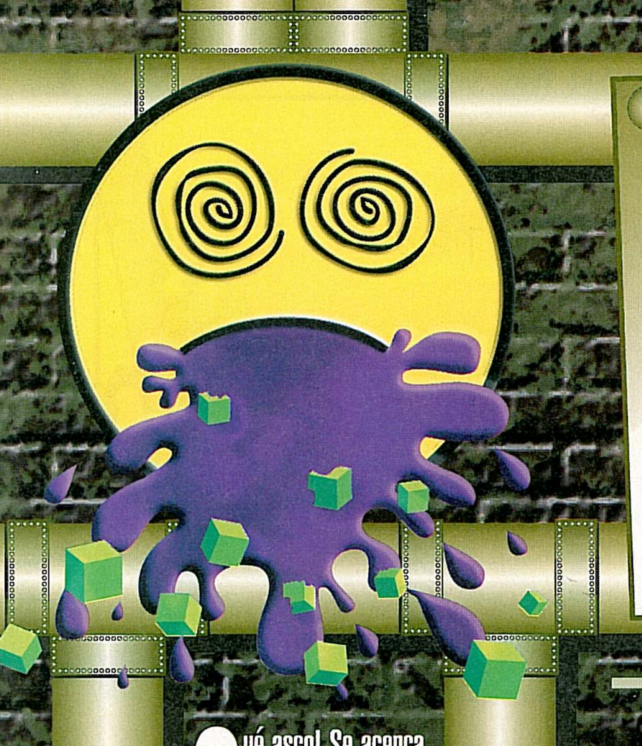
*Hola **The Scope**! Soy **Javier Santana**, un chico que lleva siguiéndoos desde las míticas navidades de 1994. El tema por el cual te escribo es el siguiente: Tengo una **Nintendo 64** con el MARIO 64, MARIO KART y el ISS64 que me parecen soberbios. El caso es que también tengo una **SNES**, y he estado pensando en intentar conseguir grandes juegos clásicos y de calidad para esta consola antes de pasar de lleno a dedicarme a los 64 bits. Por ahora tengo: SUPER MARIO WORLD, SUPER MARIO KART, ZELDA, SUPER METROID, DKC, DKC2, DKC3, KILLER INSTINCT, ISS DE LUXE, TETRIS ATTACK, YOSHI´S ISLAND, ILLUSION OF TIME, TOY STORY, UNIRALLY, KIRBY´S DREAM COURSE, KIRBY´S FUN PAK, SMASH TENNIS y STREET FIGHTER ALPHA2.*
*Y aquí va mi pregunta: Basándote en esta lista, ¿qué dos juegos de **SNES** más te comprarías para tener una colección amplia, buena y variada? (Excluyendo deportivos y de lucha)*
Un saludo a todos y muchas gracias por adelantado.



Javier Santana Panero, Orense

La verdad es que me llena de satisfacción que haya gente que aún bebe de clásicos. Y más aún de ***SNES***, que cuenta con un catálogo impresionante de joyas. Te voy a dar una pequeña lista de algunos de mis favoritos que no tienes. Yo me compraría STARWING, STAR WARS, F-ZERO, PILOTWINGS, TERRANIGMA, SECRET OF MANA, PARODIUS, AXELAY, CASTLEVANIA IV, SUPER GHOULS´N GHOSTS, MARIO ALL STARS y alguno que se me quedará en el tintero. Si tuviera que elegir dos, CASTLEVANIA IV y STARWING podría ser mi selección.



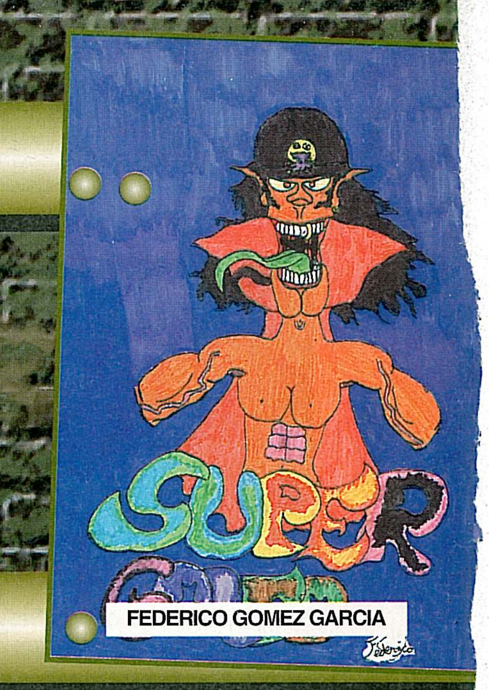


La red interactiva que pondrá a cada uno en su sitio.
Sólo para los más valientes.

InterNECIO

Si tienes lo que hay que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!



FEDERICO GOMEZ GARCIA

Qué asco! Se acerca la Navidad, ese periodo en el que, en teoría, reina el amor, la concordia, la amistad... Todas esas idioteces que no son sino un disfraz de lo que realmente sentimos. En fin, espero que se os atragantes. Los que queráis permanecer en el mundo real, conectaros a Internecio.

SUPERGOLFO



PABLO BELLAS

EL COBARDE AFILABANDURRIAS

*Estimado **SUPERGOLFO**, te escribo por vez primera con la esperanza de que tú, en la gracia de tu infinita sabiduría, me liberes del pozo de mi ignorancia arrojando sobre mí a luz de tu sapiencia.*

*A diferencia de los que te escriben últimamente, no soy una chica, y para demostrarlo adjunto la presente una foto (yo soy el de la calavera). Esa calavera fue un recuerdo que me traje de la puerta blindada del pabellón del hospital militar en el que me internaron a causa de las purulentas ronchas que me produjo el contagio del virus palúdico costroso en una loca noche de amor contra natura en compañía de **Olga Medina**.*

Sin más, doy paso a mis cuestiones:

*1) No recuerdo en qué publicación del sector (las compro todas) leí que una de las imposiciones de **Sony** a la hora de programar un juego es que los personajes no pueden tener cuatro dedos, ya que la mafia japonesa amputa un dedo a sus víctimas, y ello podría recordárselo al usuario japonés. ¿Por qué en ABE´S ODDYSEE el protagonista no sigue esta norma?*

*2) Hace meses que **Olga Medina** no nos habla de su afición por los plátanos. ¿Acaso prefiere ahora las berenjenas? ¿Crees que por el hecho de que su padre está gordo ya es un travesti? ¿Es cierto que su madre, tras rebajarse en 2/3 su volumen, todavía parece una vaca? ¿Su madre al darla a luz fundió los plomos? ¿Necesitaron tanta agua oxigenada en el parto que aquel día en todos los hospitales tuvieron que usar agua de litines? ¿La tele en la que visiona sus vídeos caseros es panorámica?*

*3) ¿Qué opinión te mereció en su día el mítico **Spectrum**? ¿Sabías que el CAAD de **Valencia** sigue programando para él?*

*4) Los cables Scart que adjuntan **N64** y **PlayStation** (tengo las dos consolas) no proporcionan toda la nitidez de imagen de la que estas máquinas son capaces. ¿Pondrá a la venta **Nintendo** un cable Scart que sí lo haga, al igual que hizo **Sony**?*

*5) En mi último análisis el nivel de nicotina en la sangre fue alarmante. ¿Crees que debería renunciar a mi cigarrito tras el acto amoroso o simplemente pedirle a **Olga Medina** que no se distraiga con su recuerdo de Cuba mientras me espera?*

*6) ¿Crees que es coincidencia que tanto los teléfonos públicos como **Olga Medina** tengan ranura y que funcionen con cinco duros?*

7) Debido a la política expansionista de mi empresa, la conocida Rental Medina´s and Mother Co. Ltd., he decidido lanzar los siguientes productos. Dime cuáles son, según tu opinión, los que prometen mayor éxito: Para las divorciadas y solteronas, un aparatito relajante que dice «te quiero»; para las comisarías un ingenioso artilugio que cada vez que escucha una bofetada da otra, y para los libertadores (¿?) del Norte (yo también prefiero no hablar de ellos) un nuevo modelo de cóctel molotov con sentencias de algarada callejera garantizadas de regalo.

*8) Dime cómo podría conseguir una copia de algún trabajo de **Nancho Novo**, tengo curiosidad por escucharlo.*

Bueno, esto es todo amigos. Si me pones en ridículo intentaré mejorar, pero si no me publicas la última parte de la séptima pregunta por cobardía, me habrás defraudado profundamente. Has publicado cosas más fuertes. Atentamente:

Ladislao Arjona Antón, Barcelona

Triste, patético, lamentable. He aquí el ejemplo de un pringao, polipomorfo y zancadilleabuelas que, por miedo, cobardía o peloterismo no se atreve a ofenderme y arremete contra una de las lectoras que más se ha distinguido por eliminar violencia en la sección. **Olga**, ya ves que a quien tiendes la mano, te devuelve una bofetada. Pero no te preocupes, que trataré de vengar este ejemplo gratuito de violencia verbal como se merece.

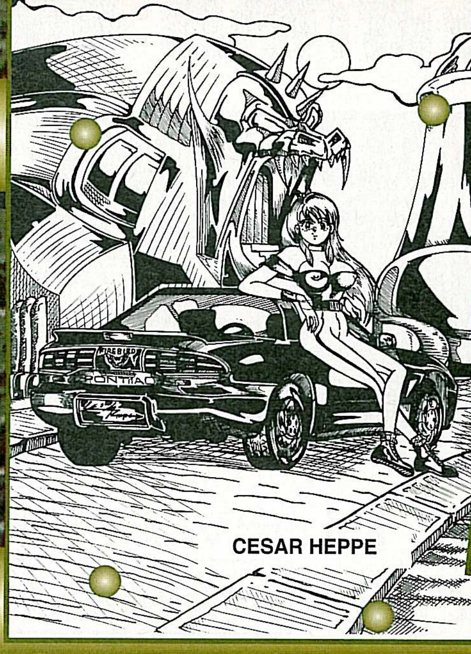
Eunuco Lalo, el único pozo que tienes es tu boca, que huele más a detritus que los calcetines de lana de **Pavarotti** después de la marathon de **Boston**. La foto, en la que sales con tu grupo de música (¿?) apesta (apuesto a que sois los reyes de los asilos). Espero que toquéis bien, por que si es por imagen no vendéis un disco ni a **Miguel Durán**. Por cierto, que no os afeitéis la barba no os hace un aspecto más *cool*, sino más cerdos. Sois los **Spice Boys**, pero *spice* por lo que os pican las ladillas... Una duda, ¿quién es el que sale colgado de la pared? En fin...

1) Creo que lo entendiste mal. Lo de los cuatro dedos se refiere a cuatro dedos de frente. Esa es la razón por la que te descartaron como protagonista del juego THE FLEMATIC VENT OF THE ANUS, aunque por imagen y personalidad cumplías de sobra.

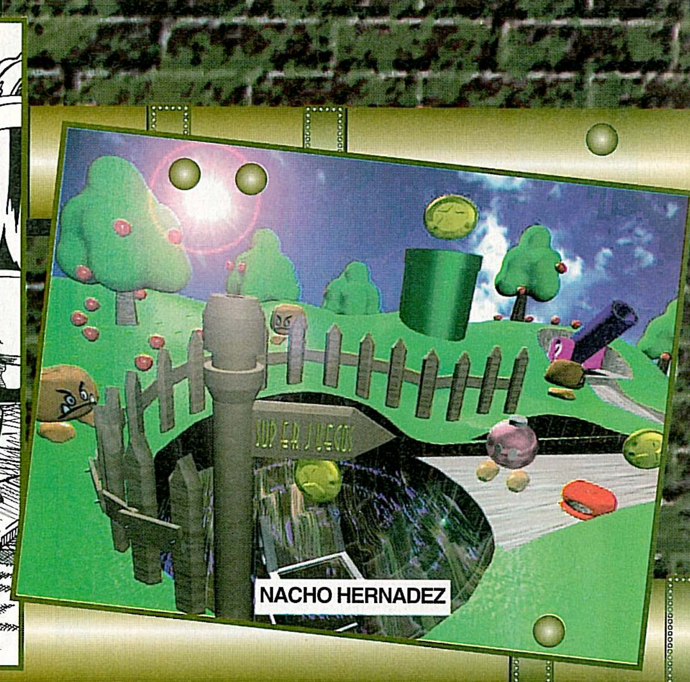
2) Mira Lalete, a tanta pregunta necia, sólo se puede responder de una forma similar. Tu homosexualidad frustrada (lo único que has tocado en tu vida es tu guitarra, y fatal por cierto) no debe llevarte a meterte con tus rivales de tu nuevo sexo. ¿Acaso estás enamorado de su novio? ¿Ves en **Olga Medina** el ejemplo de mujer que tú siempre quisiste ser? Déjalo, por mucho que te pongas el traje de tu madre (con lamparones de tus vecinos incluidos), jamás llegarás a tener un aspecto femenino al uso. Tu aliento, espalda velluda, el olor a ornitorrinco y el microscópico apéndice frontal te delatan.



EL SEGUERO VENGADOR



CESAR HEPPE



NACHO HERNADEZ

NSULTORIO interNECIO

3)Tuve más conexiones con **Atari** que con la máquina de **Commodore**. El Club de Amantes del Asnos Diarreicos, del que tú eres tesorero (guardas el abono orgánico en tu estómago, cual hormiga preparándose para el crudo invierno), que programe para lo que quiera.
4) Jamás, porque ***Nintendo 64*** no está preparada para un cable RGB. Si lo hicieran tendrían que modificar su circuitería. De todas formas, si dejas de limpiarte el el culete con la pantalla (es cel que buen papel, no tele que buen papel), probablemente dejarás de jugar con esa niebla verde.
5) Si dejaras de fumar puros de rodillas, quizá baje tu nivel de nicotina y elimines esa molesta carraspera.
6) Pues fíjate tú qué casualidad, tu sólo con uno duro de otro ya te arreglas para funcionar.
7) Lo de las solteronas y las comisarías es una solemne tontería. Respecto a esa pandilla de degenerados del norte, yo les haría un cóctel molotov que les volara los epidídimos, para que se reproduzcan por esporas. A los niñatos de las algaradas les colgaría del lobulillo de las orejas a cables de alta tensión hasta que tocarán el suelo y Dumbo a su lado pareciera un reptil.
8) Pues yo lo pillé a la salida de un concierto... Ni idea, pero te aseguro que me identifico con sus letras.
Yo publico lo que a mí me da la gana. Cobarde tú por meterte con alguien que no soy yo. Insúltame a mí, no a mis lectores. Si alguien se metiera contigo también saldría en tu defensa, necio.

EL JULAY CON OMBLIGO CASPOSO

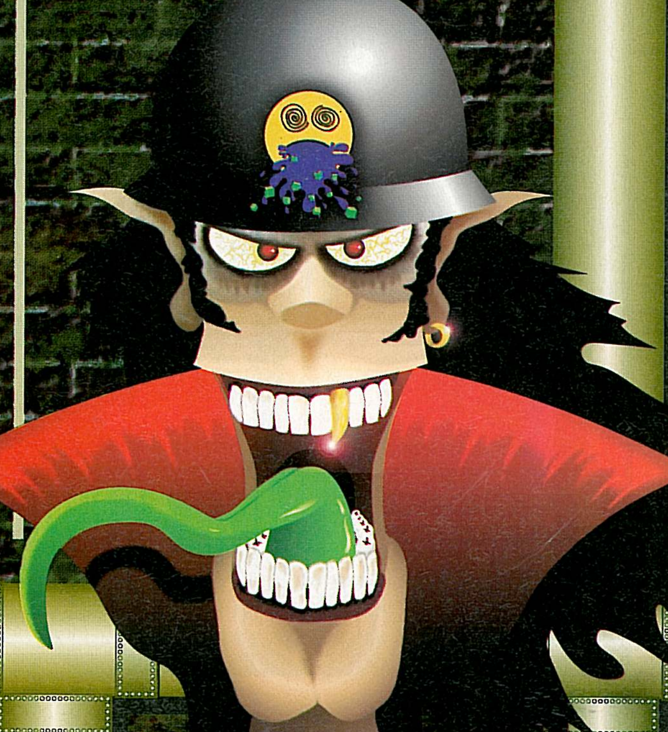
*Hola Supergolfo, te escribo por primera vez aunque anteriormente escribí al **«The Pollister»** en su «peazo de zección JAMIGAMANIA»*
*1) ¿Usáis **Amiga** para hacer la revista?*
*2) ¿Qué modelo usa **The Pollister**?*
3) ¿Un jetabits cuantas caraduras son?
*4) ¿Eres tan feo como te dibujan o es que el que te dibujó es más torpe que **De Lucar** bailando con tacones?*
5) ¿Qué juego prefieres, «NEMEMAN» o «THE RESIDENT EL-FIL»?
Adiós supermorfo.

J. U. L. U. G. A., Madrid

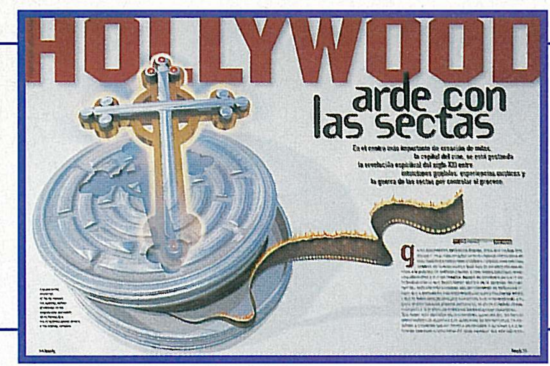
Seré breve, porque no mereces otra cosa. Además, si eres de los que escriben a Rulfo Montonini, el paladín de Grippal, Frenadol y demás medicamentos, está todo dicho.
1) Pues sí. Con la tarjeta aceleradora, al poner un emulador de Spectrum, salen unos sandwiches supercalentitos debido a las altas temperaturas de proceso que alcanza. Yo hago las amigas de los de la revista, que es otra cosa.
2) Uno primavera-verano, talla mamut y con vuelo, que le queda a las mil maravillas a nuestro paraguarro.
3) Pues según la tabla coaxial de equivalencias nobles, más o menos unos quince spaguettis con queso parmesano.
4) Pues ahí estás equivocado, ya que **De Lúcar** luce palmito bailando sevillanas con sus tacones de 10 cm que es un primor. Le llaman «el chungo» por su similitud estilística, fisiológica y sexual con «la chunga»
5) Mi juego favorito es el de café de plata que me regaló tu madre por los favores ofertados a tu hermana. Si lo se no lo hago, tuve que infiltrarme durante dos meses para evitar enfermedades.
Adiós imbécil.

GOLFOMENSAJES

Adolfo el de Uno para todas. Recibí tu vídeo en el que sale tu patética actuación en ese concurso y El puente. Tu striptease hizo que vomitara mi cacatúa, pero debo reconocer que gracias a ti mis colegas y yo pasamos una noche en grande a carcajada limpia. Por cierto, me dice el scopeto que le llamaste y le contaste que ibas a salir en Hoy Por Hoy **Madrid**, el programa de la Ser, bajo el pseudónimo de **Dolphy Love**... Me alegro por ti, la radio es el medio ideal para alguien con tus carencias físicas. Suerte, si sigues así acabarás de chico **Hermida** (cuando presente un programa tipo X-Files). **D. C. P.**, de **Getafe**, se nota que te has esforzado, pero después del accidente creo que tu intelecto no da para más. Ah! Quizá algún día ponga la foto de Lara Croft sin censura... Así ya no tendrás que espiar a tu abuela. **The Albert** de **Barcelona**, si me dices que tu próxima carta es mejor, pues me espero para publicarte. Y si el hecho que te publique hace que te ganes 500 pelas, pues mándame una comisión (de festejos a ser posible y con tías en tanga) y me lo pensaré. **Pedro Villa**, me transmitieron tu mensaje, y ahora, mas que un dibujo, me gustaría que me mandaras una foto tuya, porque no me creo que midas dos metros y pico. Lo siento, no llamo a nadie por teléfono, pero prometo publicarte si tu próxima carta es divertidilla. Ah!, lo que ponía en la carátula del vídeo de RANMA de que se disfrazaba de mujer es realmente triste... Pero qué puedes esperar de alguien que ha escrito eso sin ni siquiera verse un sólo capítulo de la serie. Seguramente que le sonaba eso de algo y lo puso. Viva la seriedad. **Willytron** de **Madrid**, gracias por mandarme tus cartas retrasadas, y te digo lo mismo que a tantos otros: las gambas volverán, y os avisaré con suficiente antelación. **Knucles**, de **Lleida**, no te preocupes tanto por sus fallos o por tener que pagar para que te «regalen» algo. El mejor castigo es la ignorancia, así que olvídate que existen, como hago yo. Respecto a lo de las japonesas... Yo no las echo de menos, y me temo que casi nadie las añora. **Super J**, si me invitas a ir a **Cádiz** sin alojamiento ni viaje incluido yo te invito en las mismas condiciones a una vuelta al mundo y a dos meses en **Hawaii**. **Pedro Miguel Ramos**, tu dibujo de ordenador tiene mérito, no lo dudo, pero creo que convendrás conmigo que es más feo que **The Punisher** desnudo, de espaldas y agachándose a por un duro. El saludo es tuyo. **Boñigolfo** de **Leganés**, te quejas de que tu credulidad espiritual y estado físico y anímico se te agotan por no publicarte... Parece mentira, cuando eres de los que más caso hago... **Cristina**, el dibujo de tu hermano es un poco *heavy*... Me estoy enamorando de ti, ¿tienes pelas? **Hadie**, mientras no me mandes una foto actual, me seguirás pareciendo **Marcelino Camacho**. Eso sí, me caes requetebien y me gustan tus cartas.





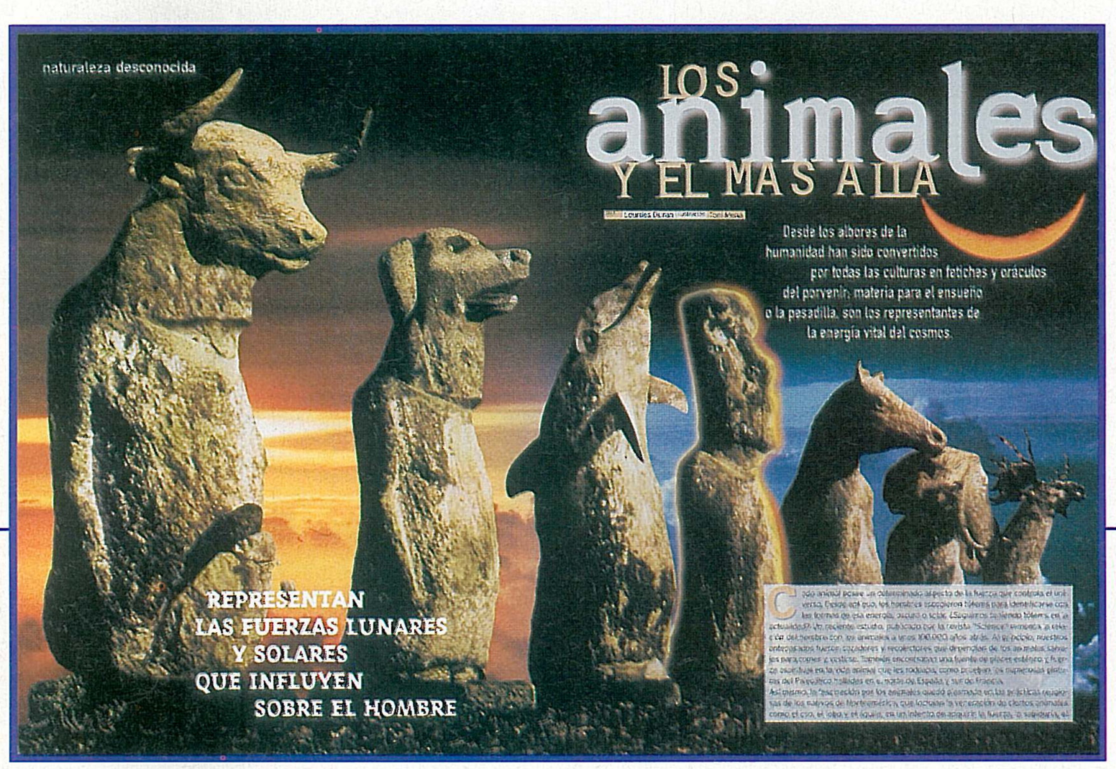


Dicen que cada época tiene sus propias preguntas... pero hay cuestiones en nuestra vida que no entienden de épocas y que nadie ha sabido respondernos. Para aquellos que no desistieron y siguen buscando respuestas nace...



La nueva revista mensual de lo insólito Xanadu para descubrir la otra cara de la realidad

Xanadú, según lo describió el poeta **Samuel Taylor Coleridge**, era el palacio ideal en el que se reunían los sabios para compartir sus ideas para mejorar la humanidad. Basada en ese hermoso concepto de colaboración para el desarrollo del hombre a través del conocimiento e intercambio de ideas, la revista **XANADU** nos acercará cada mes, de una manera clara y amena, a los temas que apasionan a los amantes de las divulgaciones científicas, las investigaciones históricas y las revistas de autoayuda y salud natural. Se trata de una oferta nueva y diferente que cuenta con el asesoramiento de un equipo científico y universitario formado por veinticinco especialistas en los más diversos temas, y la colaboración de personajes y autores tan dispares como **Alex de la Iglesia, Carmen Posadas, Pepe Rodríguez, Román Gubern, Andreu Martín, Zoe Valdés, el Gran Wyoming, Manuel Leguineche** o **Joaquín Cortés. XANADU** cuenta también con la valiosa aportación de varias decenas de corresponsales desperdigados por toda la faz de La Tierra en busca de la información más candente e



Descubre tu lado animal. Una apasionante y concienzuda investigación de XANADU sobre la relación de los animales con las fuerzas del más allá.



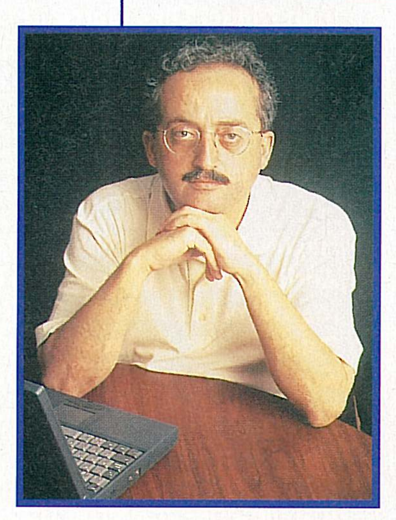
El mundo oculto de las supersticiones futbolísticas. Contamos todos los miedos, amuletos, y exorcismos de los jugadores más importantes de nuestra Liga.



interesante del momento. Otro novedoso aspecto que habla de la originalidad de **XANADU** es su carácter reivindicativo, que pretende denunciar el engaño, la injusticia y la insolidaridad humana, y su intención de encauzar las propuestas y acciones de los lectores encaminadas a ayudar a los demás. Las puertas de **XANADU** están siempre abiertas a todo aquello que pueda ampliar nuestros conocimientos de una manera atractiva, que aumente nuestra autoconfianza y nos haga sentir cada día mejor. Es una revista útil y eficaz, accesible, con un lenguaje claro y directo, sin latinajos ni terminologías propias de especialistas que sólo pretenden demostrarnos su sapiencia. En cada número de **XANADU** tendréis una cita con la aventura, el conocimiento y la búsqueda de la felicidad interior y colectiva. El precio del primer ejemplar será de 250 pesetas y una tirada de 500.000 ejemplares apoyada en una campaña publicitaria en prensa, radio, televisión y carteles de más de 300 millones de pesetas. Para los aficionados a **Internet**, **XANADU** abrirá próximamente una página web con un montón de interesantes sorpresas.

JOSE MARIA PERCEVAL

director de la revista Xanadu



P. ¿A qué tipo de lectores está dirigida?

R. Personas jóvenes e interesadas por mejorar su vida, por informarse de la actualidad contada de otra forma, deseosa de que le descubran hechos insólitos que afectan a su vida cotidiana. XANADU es una revista mensual de información y descubrimiento dirigida a un lector preparado y exigente.

P. ¿Cómo surgió la idea de crear esta revista tan especial?

R. No había ningún producto que cubriera estas inquietudes. Un estudio de mercado nos indicaba un interés creciente por el desarrollo personal, la curiosidad por los misterios de la historia y por los temas de investigación sobre los poderes de la mente, el deseo de contar con remedios prácticos de medicina natural, una inquietud por el naturismo y la solidaridad, etc.

P. ¿Cómo definiría XANADU?

R. Una revista de divulgación científica de lo insólito en un lenguaje claro y accesible y una publicación práctica para la superación de los problemas personales. En ella profundizamos sobre todos los temas extraordinarios, asombrosos, o extraños, sin despreciar de antemano ningún camino. No hay nada irrefutable. Si un argumento es sólido y aporta nuevas pruebas, debe considerarse.

P. ¿Qué lugar ocupa XANADU en el panorama actual de revistas?

R. Es una oferta nueva y diferente dentro del campo de las revistas de divulgación científica, de investigación histórica y las publicaciones prácticas de autoayuda y salud natural.

EL PRIMER NUMERO

■

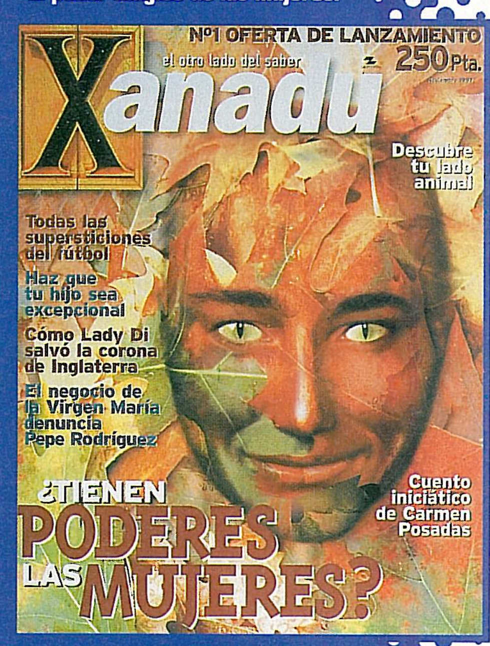
ACTUALIDAD
Lobbies espirituales que rodean al gobierno y conspiraciones vudúes contra la monarquía.

■

IMPACTO
Las supersticiones futbolísticas.

■

EXPLORACION
El poder mágico de las mujeres.



■

CAMPO ASTRAL
El zodiaco de Madrid y Barcelona.

■

INVESTIGACION
El mito de la Virgen María.

■

DESCUBRIMIENTO
Análisis criptográfico del tapiz medieval de Bayeux, cuyas profecías afectan al destino de la corona británica.

■

DEBATE
Envenenamiento por el excesivo consumo de fármacos.

■

UFOLOGIA
La CIA contra los descubrimientos de Roswell.

■

VIAJES MAGICOS
Los dos centros hispanos del saber oculto judío: Girona y Toledo.

■

SECCIONES
Internet. Interpretación de los sueños. Numerología. Ergonomía. Permacultura. Remedios mentales. Música New Age. Dietética. Decoración natural. Nuevo erotismo.

GANADORES CONCURSOS

Los afortunados ganadores de un juego NAMCO MUSEUM VOL. 4 han sido:

Juan Carlos Funes (GRANADA)
Francisco J. López Díaz (BARCELONA)
Juan Miró Hernando (LERIDA)
Manolo González Alegre (BARCELONA)
Rafael Rodríguez Rotger (BALEARES)
Antonio J. Caracena Palmero (MADRID)
Marco Antonio López (MADRID)
Samuel Ramón Ortega (MALAGA)
Angel Herrera Infante (TOLEDO)
José María Garrido (CADIZ)
José Luís Piñuela (AVILA)
Juan José Briega (ALICANTE)
Jorge Broc Valls (ZARAGOZA)
Asián Jiménez (SEVILLA)
Ricardo García Buendía (CUENCA)
Juan Miguel Lobato (VALLADOLID)
Gustavo Cimadevilla (ASTURIAS)
Augusto Córdoba Núñez (CORDOBA)
Juan Carlos Domínguez (HUELVA)
Daniel Bornez Martínez (GUIPUZCOA)

Los agraciados con un juego SPEEDSTER han sido:

Moisés Galán Castro (SEVILLA)
Carlos Suárez García (ASTURIAS)
David Aracil Sierra (VALENCIA)
Fco. Javier Morón Sánchez (SEVILLA)
Pedro Castilla Cavas (GERONA)
Miriam Romero Ale (BARCELONA)
Augusto Córdoba Núñez (CORDOBA)
Angel Mª Sanz Atxutegui (VIZCAYA)
Fernando Pérez Gutiérrez (CANTABRIA)
Carlos Ruiz García (CIUDAD REAL)
José Luis Poza Guerra (PALENCIA)
Pau Hernández Monforte (ALBACETE)
Dani Núñez (ALICANTE)
Iván López Caballero (TOLEDO)
Michael Alonso Rodera (MADRID)
Antonio Jesús García Rodríguez (MALAGA)
Héctor del Moral Núñez (HUESCA)
Josué Escanilla Beato (SALAMANCA)
Ander Murillo García (GUIPUZCOA)
Rubén Colino García (VALLADOLID)
Pedro Enrique Panadero Ruiz (CORDOBA)
Amelio Romero Cabet (HUELVA)
Juan Mauel Ojea García (PONTEVEDRA)
Aitor Calviño Casal (LA CORUÑA)
Miguel Angel Cuervo Flores (BADAJOZ)

He aquí los ganadores de un juego WARCRAFT 2:

Miguel Esquerdo Pérez (ALICANTE)
Emilio Moreno Estévez (MADRID)
Fernando Viera Melchor (BADAJOZ)
Miguel Rodríguez Pallarés (TARRAGONA)
Juan Mª Olalla García (VICAYA)
Eneko Parraga (NAVARRA)
Raúl Delgado Moreno (MALAGA)
Javier Azaña (MADRID)
Manuel Morales Rodríguez (TOLEDO)
Vicente Almela Campesino (CASTELLON)
José Alvárez Candedo (PONTEVEDRA)
Roberto Pérez González (LEON)
Daniel Lorente Camerano (ZARAGOZA)
Ramón Mangas Escudero (CIUDAD REAL)
Borja Pérez Gómez (MADRID)
José Manuel Sarria Orozco (MALAGA)
Francisco Jaén Gallud (ALICANTE)
Joan Carrasco Jordán (BARCELONA)
Alejandro Longo Sánchez (ASTURIAS)
Adrián Fdez.-Delgado Villalba (VALENCIA)
Héctor Del Moral Núñez (HUESCA)
Adrián Alonso Enguita (ASTURIAS)
Joan Vendrell Farreny (BARCELONA)
Pablo Burillo Guerrero (MURCIA)
Antonio Costa Rubio (CADIZ)
Rubén Millán González (VIZCAYA)
Marco Paulo Práceres Magalhoes (ORENSE)
Manuel Moreno López (SEVILLA)
José Jiménez Valverde (BARCELONA)
Agustín Hoz Rodríguez (CANTABRIA)
Jonathan Casanova Menéndez (ASTURIAS)
Manuel Sánchez Pardo (CANTABRIA)
Fco. José Romera del Pozo (SEGOVIA)
Frederic Sánchez López (ALICANTE)
Begoña Catalina Merino Sánchez (MADRID)
David Martínez Sánchez (ALAVA)
Alberto Villamor Ros (LA CORUÑA)
Julio Alberto Acevedo García (BARCELONA)
Raúl Franch Segura (GERONA)
Antonio Jesús Guerrero Benítez (SEVILLA)

Resultados de concursos

GANADORES CONCURSOS

Han resultado premiados con un juego ROSCO MC QUEEN los siguientes lectores:

Alejandro Quero Perez (MALAGA)
Salvador Espín Bernabé (MURCIA)
Javier Román Puche (ALBACETE)
Abel García García (ZARAGOZA)
Puri Peso Alicart (LA RIOJA)
Eduardo Alvarado Sánchez (CACERES)
José Encinas de La Cruz (GRANADA)
José Manuel Maqueda Sánchez (AVILA)
Manuel Sánchez Domato (LA CORUÑA)
Javier Martín Pérez (BARCELONA)
Javier Morales Benedicto (CADIZ)
David Escudero Díaz (ASTURIAS)
Rubén Moral Iglesias (TARRAGONA)
Eduardo Chapresto Sánchez (SEVILLA)
Iván García Teniente (SALAMACA)
Iván Serra López (VALENCIA)
Iosu Arranz Barón (VIZCAYA)
Sergio Casado García (MADRID)
Evaristo Paredes Martínez (ALMERIA)
David González Hernández (BADAJOZ)

NOS VAMOS DE COMPRAS

Para anunciarte en esta sección, llama al teléfono (91) 586 35 76

NOS VAMOS DE COMPRAS
NOS VAMOS DE COMPRAS

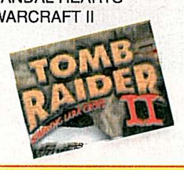


PEREZ GALDOS, 36 Bajo.
02003 ALBACETE
Fax: (967) 50 22 15

967-507 269



ABE´S ODISSEE
ACE COMBAT
AGENT ARMSTRONG
BUSHIDO BLADE
CROC
DRAGON BALL Z
FANTASTIC FOUR
FATAL FURY REAL BOUT
FIFA 98
HERO´S ADVENTURE
ISS PRO
FORMULA 1 97
MOSTER TRUCKS
MOTO RACER
MUNDO PERDIDO
NIGHTMARE CREATURES
PARAPPA THE RAPPER
RAY STORM
RAPID RACER
SAMURAI SHODOWN III
SOUL BLADE
SUIKODEN
TENKA
TOMB RAIDER
TOSHIDEN 3
V-RALLY
VANDAL HEARTS
WARCRAFT II



PROFESIONAL
SI QUIERES TENER TODAS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES CON DESCUENTOS ADICIONALES, INFORMATE EN EL TELÉFONO
967-505226



BUG TWO
DARK SAVIOR
DIE HARD ARCADE
DISCWORLD 2
DRAGON BALL Z
DRAGON FORCE
DRAGONS HEART
FIFA 97
JUNGLA DE CRISTAL
KING OF FIGTHERS ´95
LAST BRONX
LOST VIKINGS 2
MANX TT
QUAKE
RESIDENT EVIL
STREET FIGHTER
PUZZLE
SONIC 3D
SONIC JAM
SOVIET STRIKE
TOSHIDEN URA
WORLDWIDE SOOCER 98



DONKEY KONG 3
FIFA 98
ISS DELUXE
KIRBY´S FUN PACK
KIRBY´S GHOST TRAP
LUCKY LUKE
NBA LIVE 97
STREET FIGHTERS ALPHA 2
TERRANIGMA
WINTER GOLD
WORMS

24 H
SERVICIO A TODA ESPAÑA EN 24H.



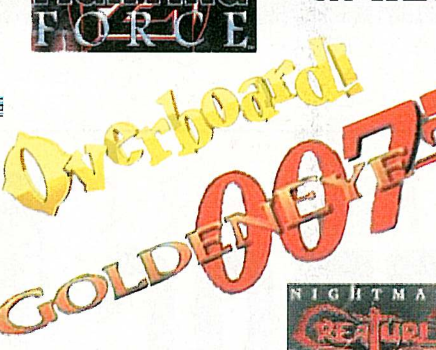
BLAST CORPSE
CLAY FIGTHERS
DOOM 64
EXTREME G
F1 POLE POSITION
FIFA 64
GOLDEN EYE 007
HEXEN
INTER. S. SOCCER 64
KILLER INSTINCT GOLD
LYLAT WAES
MARIO 64
MARIO KART
MORTAL KOMBAT TRILOGY
MULTI RACING CHAMPION SHIP
NBA HANG TIME
PILOTWINGS 64
STAR WARS
TUROK
WAVE RACER



DRAGON BALL Z
EL MUNDO PERDIDO
FIFA 98
INTER. S.S.S. DELUXE
NBA LIVE 98
NHL 97
POCAHONTAS
PREMIER MANAGER 97
SONIC 3D
TOY STORY
VIRTUA FIGTHER 2
WORMS







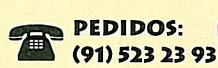
CLUB DE CAMBIO
Envíanos tu juego completo (con caja y manual), con una lista de 6 títulos por orden de preferencia (no incluyas últimas novedades). Te enviaremos uno de tus juegos elegidos a tu casa contra-reembolso.
No envies dinero con tu paquete.
PLAYSTATION Y SUPER NINTENDO 2.000, MEGADRIVE 1.500

TE CONFORMAS CON MIRARLOS O PREFIERES JUGAR CON ELLOS. ¡¡¡ LLAMANOS YA !!!





DIRECCION:
ARENAL 8 PL.1ª
28013 MADRID







DIRECCION:
BENITO GUTIERREZ 8
28008 MADRID





IMPORTACION

MOON RPG
STREET FIGTHER COL.
EINHANDER
MDK
BLASTO
FROGGER
STAR WARS MASTERS...
RAMPAGE TOUR ED.
PANDEMONIUM 2
RED ASPHALT
CRIME CRACKERS
NAMCO ENCORE
RIVEN



IMPORTACION

WILD CHOPERS
POCKET MONSTERS
EXTREME G
AERO FIGHTERS ASSAULT
QUAKE
SAN FRANCISCO RUSH
BANJO KAZOOIE
MISION IMPOSIBLE
LAMBORGHINI 64
CLAY FIGHTERS 63 1/3
DIDI KONG RACING
SNOWBOW KIDS
PUYO PUYO SUN 64
KEN GRIFFEY JR. BASEBALL
MORTAL KOMBAT MYTHOL...
TOP GEAR RALLY
MAZE



IMPORTACION

BLUE BREAKERS
DEATH OR ALIVE
SAMURAI DHODOWN 4
ANARCHY IN THE NIPPON
COURIER CRISIS
ENEMY ZERO (USA)
QUAKE
SEGA TOURING CAR
LUNAR (USA)
MAGIC NIGHT RAY EARTH (USA)
FALCON RPG COLL. (JAP)
SHINNING FORCE 3 (JAP)
VANDAL HEARTS (JAP)
DO DON PACHI



PAL

NIGHTMARE CREATURES
TEST DRIVE 4
TOMB RAIDER 2
CRASH BANDICOOT 2
CROC
FIGHTING FORCE
DEATHTRAP DUNGEONS
COLONY WARS
G POLICE
OVERBOARD
RAPID RACERS
CLOCK TOWERS 2
RESIDENT EVIL D.C.

NEO CD

ART OF FIGHTING
ART OF FIGHTING 3
SAMURAI SHODOWN 4
FATAL FURY REAL BOUT
FATAL FURY REAL BOUT SP.
NINJA MASTERS
SIDE KICKS 1
FAR EAST OF EDEN ZERO
... Y 50 TITULOS MAS

ESPECIALISTAS EN JUGUETES ANTIGUOS

STAR WARS
MADELMAN
GEYPERMAN
BIG JIM

MERCHANDISING JAPONES Y DE VIDEOJUEGOS, FIGURAS, POSTERS, RELOJES

CAMBIO Y VENTA DE SEGUNDA MANO DE TODOS LOS SISTEMAS
GAME BOY GAME GEAR MASTER SYSTEM NINTENDO MEGADRIVE
SUPER NINTENDO 3DO SEGA SATURN PLAY STATION NINTENDO 64



U.P.S. ENTREGA EN 24 HORAS

COMPRAMOS TODOS TUS JUEGOS USADOS